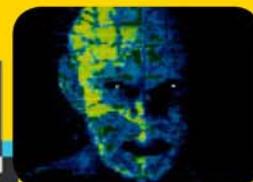
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

Nº 20

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

ROBOCOP Relembre todos os jogos (bons e ruins)do policial do futuro

POWER RANGERS
Sete aventuras da geração 16-bit para batalhar, pilotar e até controlar os atores

HELLRAISER
Como a tentativa de criar um supercartucho no NES tornou-se um inferno

PÔSTER GRÁTIS

LADO A Ilustração do Sonic
LADO B Linha cronológica com todos os jogos da série

VERSÕES RED, YELLOW E BLUE

POKÉMON

Os segredos da criação de uma das séries mais rentáveis da Nintendo e sua inspiração em insetos e no Ultraman

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 20 – Abril de 2014

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Editor-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos), Amer Houchaimi e Pablo Raphael (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Publicidade - Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL
Gerente: Marco Clivati
(marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente), Henrique Guerche e Evaldo Nascimento

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Carlos Mellacci, William Costa e Leonardo Minorelli

ATENDIMENTO A LIVRARIAS, DISTRIBUIDORES E PONTOS ALTERNATIVOS
(11) 3038-5101 - vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Maylla Costa e Marcia Queiroz
Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa (ISSN 2317-2355).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

EDITORIAL

Desde que estreou em 1998, Pokémon se tornou uma das mais importantes franquias da Nintendo, reinando nos portáteis com diversas gerações de monstros. Em fevereiro e março deste ano, o primeiro jogo da série, *Pokémon Red*, voltou aos holofotes com o fenômeno social Twitch Plays Pokémon. Milhares de pessoas ajudaram a terminar o jogo em 16 dias e muitos relembraram os tempos de Game Boy. Nossa matéria de capa investigou as origens de *Pokémon* e trouxe curiosidades sobre o criador, Satoshi Tajiri. Esta edição também conta com o retorno do pôster, que está ainda maior que antes. Enfim pudemos atender ao pedido de tantos leitores. Agora não deixe de dizer o que achou do pôster no canal do Facebook da **OLD!Gamer** (facebook.com/revistaoldgamer) e dar sugestões para as futuras edições.

Humberto Martinez
Editor-chefe
Humberto@europanet.com.br

STAFF

Alexei Barros
Sempre lamentava não ver o *RoboCop 2* de NES em listas de melhores adaptações de filmes. Para enfim falar do jogo, teve de jogar os títulos capengas do robô policial.

Marco Souza
Ficou aliviado pela supremacia de sprites nesta edição. Porém, matérias de jogos poligonais podem vir aí para aterrorizar o nosso talentoso diagramador.

Amer Houchaimi
Tão poderoso como o Ranger Verde, nesta edição o Amer não deixou a peteca cair, falando dos jogos da geração 16-bit dos jovens vitaminados da Alameda dos Anjos.

Humberto Martinez
Percorreu o mundo em busca de novos Pokémon. Só que o nosso incansável editor-chefe não sabia que podia ter coletado todos pelo Google Maps.

Pablo Raphael
Invocamos o mestre Pokémon do UOL Jogos para falar sobre a série dos monstrinhos. Mal ele sabe que vamos chamá-lo muitas outras vezes para matérias superefetivas.

SUMÁRIO

04
OLD!News
Notícias de ontem

10
Capa
Pokémon

24
Quem fez?
Champion Boxing

26
O passado do policial
RoboCop

38
Hora de morfar
Power Rangers

46
Raridades
Valkyrie Profile

48
Pixels Mortos
Hellraiser

54
Acessórios
The Glove

56
Capas retrô
Ninja Golf

57
Caixas
Pikachu N64 Set

58
Propaganda
Master System

OPERATION OF THE MEGA DISK

A. Cartridge --- Disk
Before turn on the **POWER** switch, you should put the cartridge game which you choose (toward right side) into 64 pin socket (on the right side) and, insert **DOS 4.7C PREBOOT DISK** (RED colour) into a built-in 3½" floppy disk drive. Then switch on the power. When you see **MEGA DOS 4.7C** on the T.V. screen, you can take out the preboot disk from the 3½" floppy disk drive, and insert a 3½" formatted disk (blank) into the floppy disk drive. Press "B" or "C" button on the joystick. It will automatically read and save the game in your formatted disk. The formatted disk allows you to store 6M capacity of a game. If the game's capacity is more than 6M, you should provide a second formatted disk. After finished to copy the first formatted disk, insert the second formatted disk and, also press "B" or "C" button to copy the last part of the game.

B. Disk --- Disk
Insert the **MEGA DOS 4.7C PREBOOT DISK** into the 3½" floppy disk drive, then switch **POWER** on. When you see **MEGA DOS 4.7C** on the screen, take out the preboot disk from the floppy disk drive. Insert a source disk (game) into the floppy disk drive. Press the "direction" button of the joystick. Don't release it unless you see the word 'loading' on the screen. After finished loading, you can take out the source disk and insert the formatted disk (blank) into the 3½" floppy disk drive. Press "B" or "C" button of the joystick. If the source game has two disks, insert the second source disk after it finished loading of first source disk. And then insert the formatted disk (blank) and control it same as the above.

Por Alexei Barros

JOGOS VÊM EM DISQUETES

"Poder jogar 100 cartuchos diferentes de Mega Drive com um único disquete já é possível. Não no Brasil, mas em Taiwan. Lá foi inventado um equipamento chamado Mega Disk que promete criar muita confusão no mundo dos games. Com esse aparelho será possível copiar cartuchos em disquetes. Basta colocá-lo acoplado ao Mega Drive, que deverá estar com um cartucho. No Mega Disk, o disquete copiará o cartucho desejado.

Não se sabe se esse equipamento chegará ao Ocidente, especialmente

porque não é bem visto. É que esse tipo de cópia é proibida, porque quem faz o jogo cobra direitos autorais, que são violados na hora em que alguém resolve copiá-lo dessa maneira, chamada pirataria. Mesmo assim, o equipamento ganhará fãs. A informática usa o disquete para vender os programas, um meio muito mais barato do que o cartucho, que grava os jogos. Com os disquetes pode-se gastar menos e ter maior quantidade de cartuchos. Enquanto um bom jogo não custa menos do que US$ 60, paga-se US$ 2 pelo disquete de 3,5 polegadas – em que se pode armazenar até 100 jogos. O preço aproximado de quatro cartuchos é Cr$ 400 mil."

Estadinho
O Estado de S. Paulo

1992

ANÁLISE OLD!GAMER

O obscuríssimo Interceptor Mega Disk realmente foi lançado em Taiwan, facilitando a vida dos pirateiros que quisessem jogar vários títulos de maneira ilícita com disquetes. Essa prática foi bastante comum na época do MSX, em que jogos eram pirateados em disquetes 5 1/4. O senão do Mega Disk, além da pirataria, é que o periférico funciona apenas no primeiro modelo do Mega Drive devido ao tipo de formato do dispositivo.

Chicoteie mesmo sem CD

VideoGame #15

1992

"O durão Earnest Evans e seu chicote maluco é uma das grandes novidades da Sega para os consoles Genesis e o Mega Drive. Inicialmente lançado para o Mega CD (o leitor de jogos em CD para o Mega Drive), acaba de ser lançada a versão em cartucho do game, que pode ser utilizada normalmente em qualquer Mega – mesmo que você não tenha o Mega CD.

O game é uma versão praticamente idêntica do CD, só que sem as aberturas narradas. Também a música foi simplificada – claro, pois os cartuchos não têm os mesmos recursos sonoros de um CD. Mas outros pontos fortes foram mantidos. Estão no cartucho todos os sensacionais recursos de zoom (aumento de tamanho do objeto quando ele se movimenta do fundo para a frente da tela) e de rotação. Vale a pena conferir!"

ANÁLISE OLD!GAMER

Com gameplay baseado em chicotadas à la *Castlevania*, *Earnest Evans* iniciou a trilogia do Wolf Team, sendo sucedido por *El Viento* (Mega Drive) e *Anetto Futatabi* (Mega CD), que não veio ao Ocidente (o nome do jogo localizado seria *Annet Again*). A decisão de lançar o título em cartucho nos EUA que foi vendido em CD no Japão é curiosa, já que o *Earnest Evans* poderia ajudar a promover a compra do Sega CD em território americano.

Sonic é bem rápido

"Sem dúvida alguma, *Sonic the Hedgehog* é a sensação do momento. Nesse game para o console Master System, quando se está parado, você simplesmente tem a vantagem de olhar para cima e para baixo. Essa possibilidade é muito legal porque você pode ver para onde vai. O tempo também é importante. Afinal, é um game veloz e o porco-espinho *Sonic* já é rápido por natureza."

ANÁLISE OLD!GAMER

Um tanto desnecessário publicar uma nota sobre um detalhe tão ínfimo e que os jogadores poderiam perceber sem muito esforço, quando quisessem testar os limites do cenário. A "dica" seria mais útil se a exploração fosse o fator preponderante do Sonic. Essa característica está lá no gameplay, mas o que conta nos jogos do ouriço é a velocidade, como o próprio texto fez questão de salientar.

Folhinha Folha de S. Paulo

1991

A tecnodiversão barata contra-ataca

Superinteressante #120

1997

"Para Shigeru Miyamoto, pode surgir uma nova geração de games de console, com recursos incríveis: 'Daqui a dez anos, ainda haverá um grande mercado para os videogames de console, pois acho que eles ainda serão mais baratos do que os games para PC e os do tipo arcade. Será difícil dizer se o que vai predominar serão pequenas máquinas portáteis ou consoles acoplados aos televisores. É difícil até dizer de que tipo serão os games da próxima década. Como se afirma que há um movimento cíclico em todas as áreas, é bem provável – e torço por isso – que uma nova geração de jogos venha a surgir nos próximos dez anos. Nesse contexto, algo como um *Super Mario* em quatro dimensões deve estar chegando'."

ANÁLISE OLD!GAMER

***Super Mario 4D* à parte, a previsão de Shigeru Miyamoto foi muito próxima da realidade – isso em 2007, quando essa declaração exclusiva para a Superinteressante completou uma década. Consoles ainda são mais baratos do que PCs e arcades (que perderam espaço). Portáteis, em especial os da Nintendo, fazem sucesso estrondoso e videogames acoplados à TV existem, porém são incomuns. E evidente que surgiu uma nova geração nesse tempo.**

Game Gear no Lynx – e vice-versa!

"Nós recebemos uma ligação de uma empresa que alega estar produzindo um dispositivo que permite aos proprietários do Lynx jogar títulos de Game Gear nos seus portáteis! E tudo graças a alguma eletrônica estilosa e que aparentemente vai funcionar com todos os jogos de Game Gear! Nada mal, hein? Isso não é tudo. O sujeito do outro lado da linha também nos informou que a equipe dele estava perto de completar uma unidade para Game Gear que vai permitir usar todos os cartuchos de Atari Lynx! Não apenas os títulos comuns, mas incluindo jogos como *Steel Talons* e *Stun Runner* que utilizam as capacidades gráficas personalizadas do Lynx! E o mais incrível é que ambos os produtos espera-se que sejam vendidos por cerca de £ 20! Vamos ficar de olho nessas inovadoras peças de mágica de alta tecnologia em um futuro muito próximo."

Go! #12

1992

ANÁLISE OLD!GAMER

Essa notícia é uma completa viagem: é difícil imaginar que um mero adaptador permita a compatibilidade do Game Gear e Lynx, dois portáteis de fabricantes diferentes – Sega e Atari, respectivamente. Esse periférico, se foi um dia planejado, nunca chegou ao mercado. Mais provável que a ligação telefônica citada pela revista Go! não passou de um trote.

Fera virando japonesa

"É verdade, *Shadow of the Beast* para PC Engine. A DMA Design está cuidando da conversão e espera finalizar o jogo em meados de 1991. A razão para a longa espera é que o jogo está sendo completamente refeito. Você ainda reconhecerá, mas você vai também se defrontar com espadas, magias e outros problemas. O programador, Mike Daily, está adicionando novos elementos para explorar o CD-ROM do PC Engine e direcionar o jogo para o público japonês. Daily descreve o aparelho magistral da NEC como 'magnífico', mas acha o sistema de desenvolvimento dele 'rudimentar'. Ainda assim, ele conseguiu fazer 17 camadas de scrolling de paralaxe, então não pode ser de tudo ruim."

ANÁLISE OLD!GAMER

Segundo o site do Mike Daily, ele se irritou tanto com o kit de desenvolvimento de PC Engine que decidiu fazer o seu próprio. Provavelmente por esses contratempos, o jogo só saiu para o console da NEC em 1992 e não em meados de 1991 como prevê a notícia. A qualidade do port mostra que o empenho e a demora valeram a pena, já que, fazendo proveito das músicas em CD, a adaptação é bastante competente. A DMA Design é a softhouse que daria origem à Rockstar North, nada menos do que a desenvolvedora da série *Grand Theft Auto*.

Raze #1

1990

Transforme o seu VCS em um computador

"Donos do Atari VCS não precisam mais jogar seus videogames no lixo quando estiverem prontos para um computador. Várias empresas, incluindo a Entex e a Unitronics, estão lançando dispositivos que se conectam no VCS para transformá-lo em um computador caseiro de 16K. O Unitronics Expander vai aceitar jogos em fitas cassete que serão vendidos por menos de US$ 15 cada. O Expander e o Expander II (que incluirá teclado) vai estar disponível com preço de US$ 60 a US$ 80."

Electronic Fun #6

1983

ANÁLISE OLD!GAMER

Com a acessibilidade dos computadores pessoais, os videogames pareciam ter perdido espaço por não conseguir acompanhá-los em qualidade. Contudo, o Expander não chegou a ser lançado. Esses jogos em fita cassete citados pela matéria apresentariam melhores gráficos que o Atari VCS (ou Atari 2600), aproveitando os 16K do add-on, já que o console sozinho tinha apenas 4K de memória.

SATURN PISA FUNDO COM AYRTON

"O Saturn está correndo a 300 por hora para a era da multimídia! Sai o primeiro documentário para o console com o maior ídolo brasileiro do automobilismo de todos os tempos: Ayrton Senna. Pouco mais de um ano depois do trágico Grand Prêmio de San Marino, na Itália, a Sega coloca nas lojas *Ayrton Senna's Personal Talk: Message for the future*, com fotos digitalizadas e voz do próprio piloto tricampeão, baseado em um vídeo da Racing Club Team, de 1987, 1988, 1990 e 1993. O software apresenta mais de 1000 fotos e supera 150 minutos de voz, com a reconhecidamente alta qualidade do console Saturn. A consulta pode ser feita por assunto ou pela linha cronológica. O softdocumentário foi lançado dia 28 de abril no Japão, país em que Senna sempre foi muito popular. Basta recordar as vezes em que o piloto abocanhou o título na pista de Suzuka a bordo de um motor Honda."

SuperGamePower #14

1995

ANÁLISE OLD!GAMER

Com a participação de Senna como piloto e a presença do autódromo de Interlagos no *Gran Turismo 6*, a relação com games do falecido ícone brasileiro voltou a ficar em evidência. A lembrança mais conhecida é do histórico *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*, marcando a parceria de Senna com a Sega que foi tema de capa da OLD!Gamer #5. A SuperGamePower mostra que houve outras iniciativas, apesar de *Ayrton Senna Personal Talk: Message for the future* não ser um jogo – esse tipo de conteúdo multimídia foi muito mais notório no 3DO do que no Saturn.

Grande aventura da EA

"Consta que *Fatal Fury: Wild Ambition* não é o único novo título que a Electronic Arts tem em vista. De acordo com nossas fontes, a EA tem planos de lançar o RPG *Koudelka* nos Estados Unidos no próximo ano. Parecendo um cruzamento entre *Resident Evil*, *Castlevania* e *Final Fantasy VIII*, o jogo apresenta exploração em tempo real e batalhas por turnos criadas por ex-membros da Square."

ANÁLISE OLD!GAMER

Sites como RPGFan e RPGamer chegaram a veicular esse boato da seção de rumores da PSM de que a Electronic Arts lançaria o *Koudelka* nos EUA. O sombrio RPG do estúdio Sacnoth foi na verdade publicado pela Infogrames. A publicação de *Fatal Fury: Wild Ambition* nos Estados Unidos não foi feita pela EA, mas sim pela própria SNK.

Livro do filme do jogo

"A Melbourne House, provavelmente cansada das centenas de ligações por telefone perguntando dúvidas do adventure *The Hobbit*, publicou o livro *A guide to playing The Hobbit*. Um porta-voz da Melbourne House diz: 'A beleza do livro é que ele não estraga a diversão e o desafio do adventure. Não traz 'a' solução para o *The Hobbit*; apenas oferece uma de muitas possibilidades. Então até o mais apaixonado fã de adventures vai ter de admitir que o livro é uma ajuda essencial para todo mundo que tem o jogo.'"

ANÁLISE OLD!GAMER

Perceba que, muitos anos antes de *The Hobbit* chegar às telonas pelas mãos de Peter Jackson, já existiam jogos baseados no livro de J. R. R. Tolkien. No caso, a notícia se refere ao adventure em texto lançado para diversos computadores a partir de 1982. A graça era deixar o jogador ter o prazer de descobrir as coisas por conta própria, algo não muito comum hoje em dia.

HUDSON SOFT ANUNCIA JOGOS DE SUPER FAMICOM

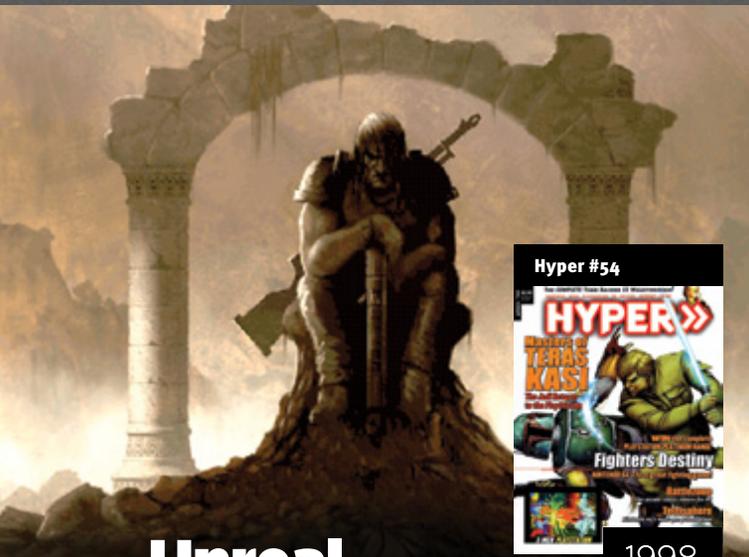
GamePro #20

1991

"A Hudson Soft, que não é estranha no desenvolvimento 16-bit (a contraparte japonesa deles fez uma grande porcentagem de jogos de TurboGrafx-16) anunciou os planos para o Super Famicom em 1991. A Hudson vai lançar o *Earth Light* na primavera de 1991, e ele é um jogo de simulação de guerra (similar ao *Military Madness*, talvez?). Em setembro de 1991, *Armor of Thunder*, um jogo de ação parecido com o *Ghouls 'n Ghosts*, vai chegar às lojas."

ANÁLISE OLD!GAMER

Mesmo que a Hudson Soft tivesse uma decisiva participação no TurboGrafx-16, a relação da softhouse com a Nintendo era de longa data, já que ela foi a primeira produtora third-party do Famicom. O jogo de estratégia *Earth Light* seria lançado somente em 1992 exclusivamente no Japão. Quanto ao *Armor of Thunder*... não há registro nos bancos de dados do Super Famicom de que um jogo com esse nome tenha existido.

Hyper #54

1998

Unreal Tournament

"Para você que possui um N64 e tem uma queda por jogos de tiro em primeira pessoa, talvez você não deva ler este próximo trecho do texto... Ok, eu avisei... A Epic MegaGames colocou a versão de N64 do iminente shooter 3D *Unreal* em 'paralisação indefinida'. Isso não é uma boa coisa e provavelmente o jogo nunca terá um lançamento para N64. Eles vão finalizar primeiro a versão de PC e então reavaliar o port de N64. Argh..."

ANÁLISE OLD!GAMER

Na quinta geração de consoles, o Nintendo 64 foi o lar das principais franquias de FPS do mercado, recebendo *GoldenEye 007*, *Perfect Dark*, *Doom 64*, *Quake*, *Duke Nukem 64*, *Turok: Dinosaur Hunter*... Portanto, natural que *Unreal Tournament* aparecesse no videogame da Nintendo, mas essa versão foi cancelada como previu a notícia. O *Unreal* só chegaria ao Dreamcast e PlayStation 2, além do PC. Epic MegaGames era um nome antigo da Epic Games, o estúdio mais conhecido pela série *Gears of War*.

Sony talvez lance um PlayStation 1.5

Ação Games #137

1999

"É isso mesmo, galera: enquanto todo mundo rói as unhas para saber as notícias do PlayStation 2, só aumentam os boatos de um PlayStation 1.5. Como o PlayStation 2 parece que só deverá sair no ano que vem, a Sony estaria planejando lançar um modelo atualizado do videogame atual.

O novo modelo teria mais memória de trabalho e traria uma CPU capaz de rodar os games já lançados e também outros com novos efeitos de luz e texturas. O drive seria de oito velocidades, contra as duas do atual e o videogame já teria quatro entradas de controle, sem necessidade de adaptadores. Mas, como sempre, não há confirmação oficial, é fofoca mesmo!"

ANÁLISE OLD!GAMER

A notícia provavelmente se refere ao PSone, modelo repaginado do PlayStation lançado em 2000 que diminuiu as dimensões do aparelho e tirou o botão de Reset, entre outras diferenças. A informação de que a configuração técnica seria superior ao videogame original não passou mesmo de uma fofoca sem fundamento. E o PlayStation 2 de fato chegou ao mercado japonês em 2000.

SIMTOWER

"A Maxis, produtora dos clássicos *SimCity* e *SimCity 2000*, lançou *SimTower* em CD, um simulador de mega-edifícios, isto é, prédios gigantescos com restaurantes, hotéis, cinemas e muito mais. O jogador deve administrar uma dessas incríveis obras arquitetônicas, evitando desastres, atos terroristas, incêndios, terremotos e outras barbaridades. Além disso, é preciso zelar pelo bem-estar dos habitantes. A precisão e a variedade dos dados fornecidos exigem habilidade do administrador, que pode encontrar o game por cerca de R$ 50."

ANÁLISE OLD!GAMER

Diferentemente do *SimCity* e de outras franquias da Maxis como *The Sims* que foram criadas por Will Wright, *SimTower* foi concebido pelo criativo Yoot Saito, autor de jogos bizarríssimos como *Seaman* (Dreamcast e PlayStation 2) e *Odama* (GameCube). *SimTower* mostra que gerenciar as atividades de um prédio agitado pode ser tão complexo quanto cuidar das operações de uma cidade.

Computer & Games #12

1995

PUBLICAÇÃO HISTÓRICA

Gamers #43

1999

Gamers. Por anos e anos esse nome foi sinônimo do que muitos consideram a "melhor revista brasileira de games que já existiu". Isso se deve pelo gigantesco conteúdo editorial com quilômetros de texto nas análises e detonados detalhados. A edição #43 é uma das melhores, com o review de oito páginas de *SoulCalibur* de Dreamcast, o maior já publicado na história da revista, além dos reviews dos RPGs *Legend of Mana* e *Vandal Hearts II* e do passo a passo do *Dino Crisis*. A trajetória da apaixonada equipe da Gamers foi contada em uma reportagem em vídeo do UOL Jogos, com declarações dos ex-integrantes Fabio Santana, Eric Araki, Rodrigo Guerra e Gilsomar Livramento, do ilustrador Marcelo Cassaro e de Ivan Battesini, dono da locadora ProGames que deu origem à revista. Confira em http://bit.ly/1foQnW8.

Os monstros de bolso que encheram os bolsos da Nintendo de dinheiro

Filho de um vendedor da Nissan e de uma dona de casa, Satoshi Tajiri era um garoto comum de Machida, subúrbio de Tóquio, no Japão. Ou quase isso: Tajiri era conhecido entre os colegas como "Dr. Inseto", por sua paixão em coletar insetos – paixão que deu origem a uma das mais adoradas franquias de videogame do mundo: *Pokémon*.

Em meados dos anos 70, os campos e matas onde Tajiri caçava e coletava insetos foram pavimentados, dando lugar a shopping centers e prédios de apartamento. A cidade grande engoliu Mashida e, já na adolescência, Tajiri passou a se interessar por videogames e arcades.

Diferente do que se imagina dos japoneses, Tajiri não era muito fã de estudar. Na verdade, sempre que podia, matava aulas para ir aos fliperamas da região. Reza a lenda que um arcade da vizinhança deu ao jovem uma máquina de *Space Invaders*. Apesar das preocupações de seus pais sobre o futuro, Tajiri se formou em uma escola técnica de Tóquio. Seu pai queria que o rapaz fosse técnico eletricista. Para a decepção dele – e sorte nossa – Tajiri tinha outros planos.

Aos 16 anos, Tajiri ganhou um concurso de game design, curiosamente patrocinado pela Sega – a grande rival da Nintendo no Japão em 1981. Nessa época, Tajiri e alguns amigos criaram uma revista especializada em jogos, a Game Freak, nome que, no futuro, adotariam para seu estúdio.

Um dos colaboradores da revista era Ken Sugimori, que mais tarde seria o ilustrador e designer de todos os personagens e monotrilhos de *Pokémon*. "Não havia nenhum meio para conseguir informações sobre games, então eu criei a revista Game Freak", conta Tajiri em 1999, em uma grande entrevista para a revista Time. "A revista era escrita à mão. Eu grampeava as páginas juntas. Tinha técnicas sobre como vencer nos jogos, dicas para jogos como *Donkey Kong*."

Não obstante o amadorismo inicial, a publicação fez sucesso: uma edição especial sobre o jogo Zabius alcançou a tiragem de 10 mil cópias vendidas. "Quando cheguei aos 18 anos, já tinha meu próprio negócio. No começo eu usava uma fotocopiadora – mais importante do que estilo,

- **Ano:** 1998
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Game Freak
- **Plataforma:** Game Boy

Temos que pegar! Como insetos, Ultraseven e memórias de infância fizeram de um jogo um fenômeno mundial

Por Pablo Raphael

Pokémon envolve a aventura de explorar o mundo, seus perigos, surpresas e recompensas

A mãe do herói é um dos grandes mistérios do jogo: por que aceita sua partida tão facilmente? Onde ela dorme?

Para completar a Pokédex, Red vai viajar por Kanto e encontrar os Pokémon

era vender informação. Mas, quando as vendas aumentaram, foi difícil continuar fazendo tudo à mão. Então levei a revista para a gráfica.” A publicação custava cerca de US$ 3 e tinha 28 páginas. Tajiri não escrevia tudo sozinho, é claro. O game designer contava com um grupo de colaboradores e, em suas reuniões, estavam sempre discutindo sobre jogos, o que gostavam ou não nos lançamentos da época.

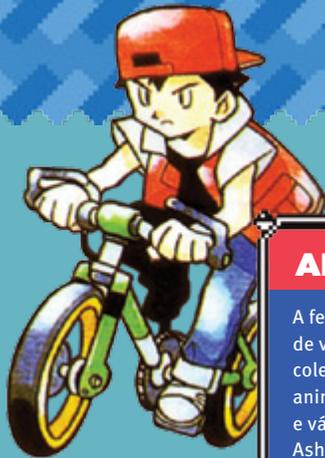
“Quanto mais eu aprendia sobre games, mais frustrado eu ficava por eles não serem muito bons”, relembra Tajiri na entrevista para a revista Time. “Eu sabia diferenciar um bom jogo de um jogo ruim. Minha conclusão foi: vamos fazer nossos próprios jogos.” Para ele, os jogos poderiam ser melhores do que aquilo que estava disponível nas prateleiras do Japão ou nos fliperamas que frequentava desde a adolescência.

Tajiri aprendeu a programar em Family Basic, uma linguagem derivada de Basic e utilizada no desenvolvimento de jogos para Famicom. “Eu fiz o meu primeiro jogo inteiro sozinho. Isso foi antes de *Pokémon*. Não contava com outras companhias ou programadores. Comecei desmontando um Famicom para ver como ele funcionava”, conta Tajiri para a Time. Aos 16 anos, o futuro criador de *Pokémon* ganhou um concurso da Sega, que premiava a melhor ideia para um novo jogo.

O conceito inventado por Tajiri virou um game de verdade. “Levei dois anos para aprender a programar e um ano para fazer meu primeiro jogo”, lembra o game designer. O jogo era *Quinty* (nos EUA saiu como *Mendel Palace*) e foi lançado para Famicom. Curiosamente, a ideia premiada pela Sega virou um jogo publicado para o console da concorrente Nintendo, pela Namco. Nos EUA, o primeiro game da Game Freak foi publicado pela Hudson Soft. Com o lançamento de *Quinty*, a revista Game Freak se tornou o estúdio que seria o berço de *Pokémon*. Nos anos seguintes, a produtora fez games sob encomenda para Nintendo e Sega... até que Tajiri viu duas crianças brincando com seus Game Boys e um cabo de conexão.

Por algum motivo, o game designer imaginou insetos percorrendo a linha, sendo trocados entre os dois portáteis. Em vez de apenas lutar entre si por meio da conexão entre os portáteis, Tajiri imaginou que as crianças poderiam trocar insetos, da mesma forma que ele provavelmente fazia quando era

mais novo, com bichinhos de verdade.

"Eu vi o Game Boy quando ele foi lançado originalmente. A ideia para *Pokémon* estalou na minha cabeça. O conceito básico de *Pokémon* pareceu se encaixar bem no Game Boy", declara Tajiri em 1999 para a revista Time. "O aspecto de comunicação do Game Boy: isso deixou uma impressão profunda em mim. Era um cabo de comunicação. Em *Tetris*, seu primeiro jogo, o cabo transmitia informação sobre mover blocos. Aquele cabo me deixou realmente interessado. Pensei em organismos indo e vindo pelo cabo."

Com a bicicleta, atravessar o mapa de Kanto fica bem mais rápido

Como toda tartaruga, Squirtle pode entrar em seu casco

Conselho para a vida: Não vá para a grama alta sem levar um Pokémon!

ALÉM DO JOGO

A febre originada por *Pokémon* levou ao surgimento de vários produtos derivados, como o jogo de cartas colecionáveis e, o mais famoso, o anime. O desenho animado Pokémon consiste hoje em 825 episódios, 17 filmes e vários episódios paralelos, apresentando as aventuras de Ash Ketchum, um treinador Pokémon da cidade de Pallet e sua jornada para se tornar um Mestre Pokémon.

Ash é acompanhado por vários amigos e por seus Pokémon, como o fiel Pikachu, que o treinador considera seus parceiros e amigos. O anime é bastante fiel aos jogos, tirando muitos de seus elementos do que é mostrado nos games, mas também expande conceitos que são apenas arranhados nas aventuras para os videogames portáteis.

Pokémon é exibido em 74 países. A série animada chegou ao Brasil em 1999 por meio da Rede Record. De lá para cá, foi exibido pelos principais canais da TV aberta. Dublado em português, o anime atualmente pode ser visto nos canais Rede TV!, Cartoon Network, além do serviço Netflix.

O jogo de cartas colecionáveis, que reproduz fielmente as batalhas e mecânicas das partidas no videogame, também chegou ao Brasil, pela editora Devir. As cartas em português são reconhecidas inclusive em torneios internacionais da Play! Pokémon (antiga Pokémon Organized Play) – empresa responsável pela distribuição do jogo e organização de campeonatos desde que a Wizards of the Coast (de Magic: The Gathering) perdeu a licença de *Pokémon* em 2003.

COLECIONISMO

Ainda que *Pokémon* tenha uma campanha principal bastante linear, com começo e final, os jogos oferecem um replay considerável, pois além de visitar áreas anteriores para abrir atalhos com habilidades adquiridas em estágios avançados e pegar itens antes impossíveis, é preciso colecionar todos os bichinhos.

A primeira geração de *Pokémon* consiste em 151 criaturas e, para conseguir todos, é preciso trocar os Pokémon com jogadores das outras versões. Veja quais deles não são encontrados em cada edição:

BLUE

Ekans

Arbok

Oddish

Gloom

Vileplume

Mankey

Primeape

Growlithe

Arcanine

Scyther

Electabuzz

Mew

RED

Sandshrew

Sandslash

Bellsprout

Weepinbell

Vicreebel

Meowth

Persian

Vulpix

Ninetales

Pinsir

Magmar

Mew

YELLOW

Weedle

Kakuna

Beedrill

Ekans

Arbok

Meowth

Persian

Koffing

Weezing

Raichu

Jynx

Electabuzz

Magmar

Mew

Para ganhar dinheiro e XP para os Pokémon, o melhor caminho é enfrentar outros treinadores

Estudantes, peregrinos, lutadores... todo tipo de pessoa pode virar um treinador no universo de *Pokémon*

Após sair de Pallet Town, Red e Blue recebem suas pokédex do prof. Carvalho

Nem todo Pokémon é bonito e fofinho: Muk é um monstrão venenoso (e, segundo o game, bem fedido!)

Seria a chance de proporcionar para as crianças das próximas gerações a divertida experiência de caçar insetos que pontuou sua juventude. “Tudo o que eu fazia quando era criança teve um papel nisso – é isso que *Pokémon* significa”, explica o game designer para a reportagem da Time. “Jogar videogames, assistir à TV, *Ultraman* com seus monstros em cápsulas – todos se tornaram ingredientes para o jogo.”

Tajiri se inspirou no seriado nipônico *Ultraseven*, sequência de *Ultraman*, em que o herói guarda vários monstros em receptáculos pequeninos, libertando-os para ajudar nas batalhas para completar sua ideia de jogo. Nascia assim o conceito básico de *Pokémon*. Tajiri, descrito como “um homem quieto e complexo” pela revista Time, apresentou a ideia para a Nintendo, que, mesmo sem entender completamente como seria o jogo imaginado pelo game designer, aceitou fazer um investimento inicial para a criação do jogo. Nos seis anos seguintes, a Game Freak trabalhou no desenvolvimento dos primeiros *Pokémon*, junto de outro estúdio, o Creatures Inc., subsidiária da Nintendo.

Para supervisionar e ajudar no desenvolvimento das primeiras versões do jogo – *Red* e *Green* – a Nintendo designou ninguém menos do que Shigeru Miyamoto – criador de *Mario* e *The Legend of Zelda*. Tajiri cresceu jogando *Donkey Kong* (de Miyamoto) nos fliperamas de sua vizinhança e sempre considerou o game designer como um modelo a ser seguido.

Nesses anos, Satoshi Tajiri aprendeu muito com Miyamoto e trabalhou em um ritmo bastante peculiar: ele costumava trabalhar por 24 horas seguidas, varando a noite no escritório da Game Freak (na fervilhante vizinhança de Setagaya, em Tóquio, onde dividia espaço com um cursinho de aulas de reforço) e dormia pelas 12 horas seguintes. “Ficar acordado dia e noite é melhor para ter ideias. Eu tenho inspiração para design de jogos trabalhando com essa agenda”, comenta Satoshi Tajiri para a revista Time sobre sua rotina.

Os seis anos de desenvolvimento de *Pokémon* aproximaram Tajiri de Miyamoto. O designer de jogo da Game Freak desenvolveu uma admiração ainda maior por aquele que considera “o mentor de seu coração”. Essa relação é perceptível nos jogos. Na versão japonesa, os nomes ‘padrão’ do protagonista e de seu rival são Satoshi e Shigeru – os primeiros nomes de Tajiri e Miyamoto, respectivamente. Isso significa que os game designers competiam durante o desenvolvimento do jogo? “Não! Eu

realmente admiro Myamoto-san. Na série de TV, Shigeru é o mestre de Satoshi. No jogo, eles são rivais. Shigeru está sempre um pouco na frente de Satoshi." E, como bem sabem os jogadores de *Pokémon* desde então, Satoshi nunca alcança Shigeru, exceto na hora da batalha final do game.

As capas dos jogos da primeira geração de *Pokémon* são as únicas que não trazem monstros lendários e sim evoluções dos pokémon iniciais. São eles: Charizard (*Red*), Venusaur (*Green*) e Blastoise (*Blue*). Pikachu é o único pokémon inicial a figurar numa capa (*Yellow*)

Vermelho, azul e verde

Em 27 de fevereiro de 1996, chegaram às lojas japonesas *Pokémon Red* e *Green*, os dois primeiros jogos da série. Nas capas, Charizard e Venusaur, respectivamente. Em um movimento que se tornaria padrão para a franquia dali em diante, um terceiro game foi lançado: *Pokémon Blue*. *Blue* trazia algumas melhorias em comparação aos dois primeiros cartuchinhos. O código dessa versão foi utilizado na conversão do game para o mercado norte-americano, bem como os Pokémon disponíveis nos jogos originais. Em 1998, saiu nos EUA *Pokémon Red* e *Blue*, os primeiros games da série para muitos dos treinadores veteranos de hoje.

A popularidade do jogo no Japão levou ao lançamento de um anime que rapidamente se tornou um sucesso de público. Exibido em 74 países, o anime também provocou o efeito reverso, popularizando a série e despertando o interesse de novos jogadores para os games. De fato, muitas pessoas passaram a ver os jogos como derivados do seriado e os personagens e tramas da televisão influenciavam o modo como alguns jogavam, algo inesperado pelo criador Satoshi Tajiri. "No começo, eu fiquei um pouco preocupado. Mas isso depende de como você é apresentado a Pokémon. Se as pessoas começam pelo desenho ou pelo card game, ou pelos videogames, a aproximação deles será diferente."

Para acompanhar a febre, a Nintendo lançou um segundo jogo solitário, o último da primeira geração de monstros de bolso: *Pokémon Yellow*, que adaptava um pouco a trama e mecânicas sutis para aproximar o jogo do desenho animado. A capa de Yellow trazia, é claro, o popular Pikachu, Pokémon do treinador Ash Ketchum. A série

Viajando por Kanto, Red vai passar por florestas, cidades e montanhas cheias de perigos e muitos pokémon para colecionar

TWITCH PLAYS POKÉMON

Em fevereiro de 2014, um fenômeno varreu a internet: por meio do site de streaming Twitch, centenas de milhares de fãs de *Pokémon* se reuniram para jogar *Pokémon Red*, em uma única tela, com todos controlando o treinador e seus monstros.

Por um sistema criado por um programador australiano anônimo, uma versão modificada de *Red* era controlada pela comunidade na janela de comentários do site. Ao escrever "A" ou "Up" (para cima) no canal, um usuário envia o comando para o jogo. Após 30 segundos, o comando era reconhecido e a ordem executada.

Para facilitar o avanço, a comunidade ao redor do jogo estabeleceu planos de progresso, metas e sistemas políticos para determinar como os comandos seriam reconhecidos: anarquia (em que todos os comandos são válidos e cabe aos jogadores trabalharem para o "bem comum" ou democracia, no qual o game aceita o comando "mais votado" nos 30 segundos anteriores).

Com milhares de usuários simultâneos, o jogo foi uma das mais estranhas e memoráveis jornadas por Kanto já realizadas. A aventura durou 16 dias, 7 horas, 45 minutos e 30 segundos, indo desde a tela inicial até a vitória final sobre Blue em Indigo Plateau.

Causando algumas dores de cabeça para o Twitch (que teve todas as outras transmissões prejudicadas nos picos de audiência do jogo), o mais improvável "MMO" de *Pokémon* superou consistentemente partidas dos populares *League of Legends* e *Dota 2*, geralmente as mais vistas do site, durante as duas semanas da longa jornada.

Certos itens só podem ser abertos se você tiver Pokémon com habilidades específicas – como Cortar, usado para derrubar árvores

Outras habilidades especiais dos Pokémon permitem empurrar objetos, nadar e até voar pelo cenário

animada concentrou muita atenção em Pikachu e na relação de Ash com o Pokémon. O criador do jogo, Tajiri, diz não ter relação com a escolha de Pikachu como o principal monstrinho da série. O personagem já era relativamente popular entre os jogadores de *Red* e *Green*. Também era um Pokémon com potencial para ganhar o afeto de meninos e meninas. A relação do público com Pikachu e Ash é diferente em cada país. Tajiri cita, em sua entrevista para a Time, que, enquanto os japoneses se interessam por Pikachu, nos Estados Unidos a dupla treinador e Pokémon é mais valorizada. "No Japão, todos querem o Pikachu. Nos Estados Unidos, os personagens Ash e Pikachu são agrupados juntos. As crianças americanas parecem gostar disso. Nos EUA há mais produtos vendidos com Ash e Pikachu juntos, não só o Pikachu sozinho. Eu acredito que os americanos entendem o conceito de Pokémon melhor do que os japoneses. Os japoneses se concentram no Pikachu, mas acredito que o importante é o aspecto humano – você precisa do Ash."

Para ser um mestre

A história de *Pokémon Red*, *Green*, *Blue* & *Yellow* começa em Pallet, uma cidadezinha na região de Kanto. O personagem do jogador – que pode se chamar Red, Satoshi (no Japão) ou adotar um nome que você escolher – é um garoto de 11 anos que começou a se interessar por Pokémon

MENDEL PALACE

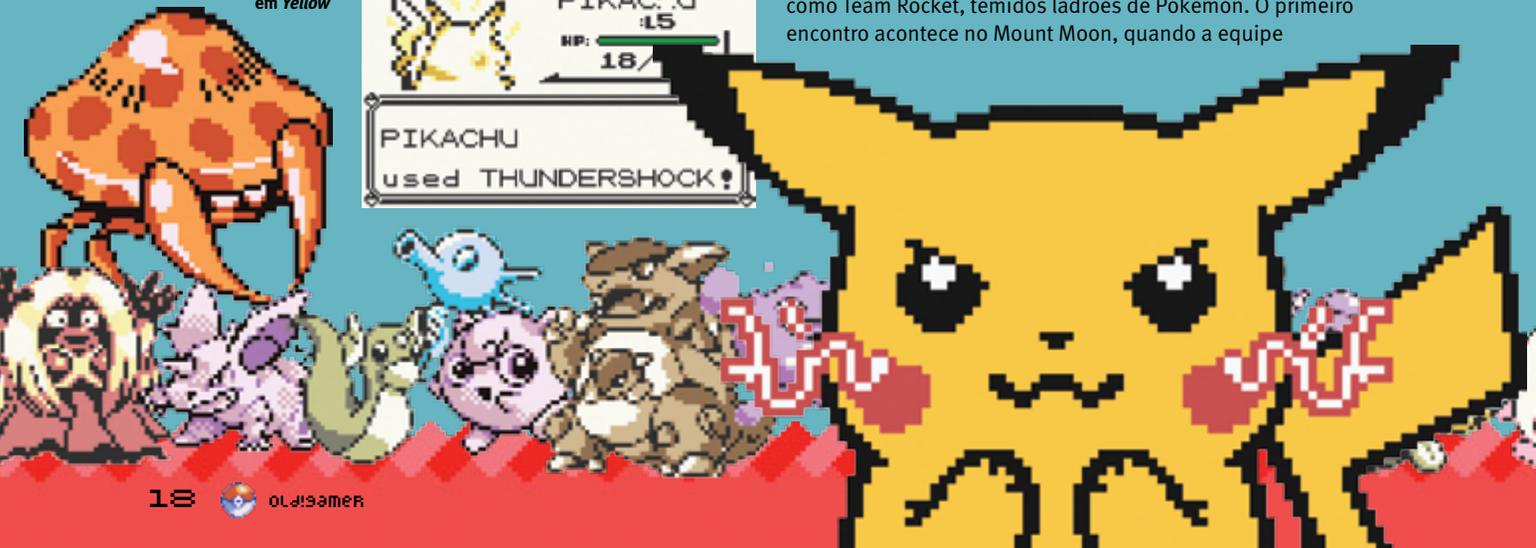
Lançado em 1989 no Japão como *Quinty*, *Mendel Palace* foi o primeiro jogo produzido pela Game Freak e por Satoshi Tajiri, o pai de *Pokémon*. Embora a apresentação seja a mesma, o enredo do jogo é diferente nas versões japonesa e americana do game, coisa que acontecia com frequência na época. Nos Estados Unidos, o jogador controla Bon-Bon e precisa resgatar a princesa Candy, prisioneira em seu próprio sonho. No Japão, o herói é Carton e precisa salvar sua namorada, Jenny, sequestrada por Quinty, irmã mais nova de Carlton.

O game aceita dois jogadores em partidas cooperativas, representados por um garoto azul e outro verde, ambos usando boné. Cada estágio é uma única sala, com um tabuleiro cercado por uma muralha. Para avançar é preciso escapar das bonecas que aparecem em cada área – cada boneca tem uma única ação, que varia conforme a fase. Os jogadores podem "virar" peças do piso onde estão ou peças adjacentes, para empurrar as bonecas para longe. Encostar nos inimigos resulta na morte do personagem do jogador. Para avançar, é preciso destruir todas as bonecas de cada nível.

após seu melhor amigo, Blue (Shigeru, no Japão), parar de brincar com ele e se tornar um valentão. Ao menos, é o que conta o manual japonês dos jogos. Um dia, o professor Carvalho chama os dois garotos até seu laboratório, onde receberão seus primeiros Pokémon. Em *Red*, *Green* e *Blue*, você pode escolher entre Bulbasaur, Charmander ou Squirtle. Cada um dos três representa um tipo de monstro: terra, fogo e água, respectivamente. Dependendo da escolha de Red, Blue escolherá um Pokémon que seja oposto ao elemento, garantindo uma vantagem contra seu personagem em combate.

Em *Yellow*, Red ganharia um Eevee, mas o Pokémon é pego primeiro por Blue. E assim, Red recebe um Pikachu que o professor Carvalho pegara um pouco mais cedo. Em todos os casos, Blue desafia Red para uma batalha Pokémon, com a certeza de que sua escolha resultará na vitória. É a primeira de muitas disputas entre os dois rivais – e entre todos os rivais na longa e incansável saga de *Pokémon*.

A aventura segue com Red indo para Viridian City, onde recebe uma encomenda para o professor Carvalho. De volta ao laboratório em Pallet, Red e Blue ganham do professor uma Pokédex, acessório para registrar os Pokémon que encontrar. Sua missão é viajar e colecionar os monstros de bolso, realizando o sonho de Carvalho de criar um guia sobre todos os Pokémon da região de Kanto. Daí em diante, a dupla viaja por Kanto coletando os Pokémon, formando times, evoluindo os monstros para derrotar os Gym Leaders – os melhores treinadores de cada cidade – com Blue sempre um passo à frente, aparecendo de tempos em tempos para atrapalhar o seu progresso. Outro problema no caminho é a gangue conhecida como Team Rocket, temidos ladrões de Pokémon. O primeiro encontro acontece no Mount Moon, quando a equipe

Pikachu ficou popular por causa do anime de Pokémon e virou "protagonista" do jogo em *Yellow*

Red e *Blue* são rivais mas não inimigos: ambos querem conhecer o mundo e treinar Pokémon

Além de dublar, os treinadores encontrados pelo caminho batem papo e revelam detalhes do dia a dia de Kanto

Mewtwo é um clone do raro Mew – e é o único Pokémon criado em laboratório

maligna está tentando roubar fósseis, mas outros membros da gangue aparecem em lugares como a Route 24 ou tentando roubar um TM de uma família em Cerulean City.

Red invade o esconderijo do Team Rocket, embaixo do Celadon Game Corner. Red enfrenta Giovanni, o líder da gangue, e após desbaratar os planos da gangue, usa a Silph Scope, uma luneta que o vilão deixou para trás, para enfrentar os Pokémon fantasmas e salvar Mr. Fugi na Pokémon Tower em Lavender, que era mantido como refém pela equipe maligna.

Quando pensa que o pior já passou, Red chega em Saffron City, no coração de Kanto. A cidade está arruinada pelo Team Rocket, que tenta roubar a recém-inventada Master Ball, a mais poderosa das pokébolas, das mãos do presidente da companhia Silph. Red derrota Giovanni mais uma vez e termina com os planos do Team Rocket... ao menos por enquanto.

Em sua jornada, Red enfrentou os líderes de sete ginásios em Kanto. Cada vitória rendeu uma insígnia para o treinador. Agora que tem sete insígnias, falta apenas uma para poder enfrentar a lendária Elite dos Quatro. Red enfrenta os treinadores do Viridian Gym e adivinhe quem é o chefão final? Giovanni, o líder do Team Rocket e freguês de Red e seus Pokémon. Depois da luta, Giovanni percebe que as batalhas são sobre se divertir e não devem ser tratadas como negócio. O vilão desfaz o Team Rocket e promete sair para treinar seus monstros sozinho e, assim, tornar-se um treinador melhor.

Oito insígnias na mão, é hora de Red pegar a Victory Road para Indigo Plateau, onde vai enfrentar os treinadores da Indigo League, começando pela Elite dos Quatro. Após enfrentar os lendários mestres Pokémon, Red descobre que Blue já tinha vencido o grupo e agora era o Campeão de Kanto.

Os rivais se enfrentam mais uma vez e, com a vitória, Red se torna ele próprio o Campeão de Kanto. Em vez de ficar no Indigo Plateau, Red decide continuar viajando e treinando seus Pokémon. E é assim que ele chega a Sevii Islands, onde encontra um grupo isolado de membros do Team Rocket, liderado pelo Executivo Archer. Red revela que Giovanni desfez a gangue, mas descobre que o grupo de Archer quer restaurá-la e planeja trazer Giovanni de volta, além de forçar os Pokémon a evoluir usando ondas de rádio. Red volta para Kanto onde pega

Pokémon psíquico, Abra evolui para Kadabra e depois para Alakazam! As evoluções seguram colheres, em referência ao paranormal Uri Geller

Itens como os cogumelos permitem que os Pokémon aprendam alguns movimentos

três pássaros lendários: Articuno, Zapdos e Moltres. Ele aprende sobre Mewtwo, o único Pokémon de Kanto que ainda não faz parte de sua lista. Red viaja até a Cerulean Cave e, dentro da caverna, captura Mewtwo, completando a Pokédex.

O futuro...

Daí em diante, Red segue viajando e treinando os Pokémon, até chegar ao Monte Silver. Red se isola do mundo nas cavernas da região, onde passa os dias treinando seus Pokémon sozinhos. Ele se torna tão distante que nem fala mais com sua mãe pelo telefone.

Um dia, Ethan, Kris ou Lyra (de *Pokémon Gold*, *Silver* e *Crystal*) chegam ao Mt. Silver e desafiam Red, identificado nos games apenas como o "Pokémon Trainer". Se for derrotado, Red desaparece da região, retornando apenas quando a Elite dos Quatro é derrotada. Assim, o herói de *Red*, *Blue*, *Green* e *Yellow* se torna o chefão final da segunda geração de

A temida Elite dos Quatro é formada por treinadores lendários, como Bruno, especialista nos Pokémon de pedra e lutadores

RAP POKÉMON

O anime de *Pokémon* já teve várias músicas como tema, todas adaptadas para o português, como o "Tema de Pokémon". A faixa mais popular, porém, talvez seja o "Kanto Pokérap". A ideia dos raps era listar todos os Pokémon de cada geração. Saber a letra do primeiro Pokérap é uma obrigação para os fãs. Cante conosco.

Quero ser o melhor
E para isso eu sei
Tenho que correr
E conseguirei

Electrode, Diglett, Nidoran, Mankey
Venusaur, Rattata, Fearow, Pidgey
Seaking, Jolteon, Dragonite, Gastly
Ponyta, Vaporeon, Poliwrath, Butterfree

Pegue temos que pegar, Pokémon
Atravessar o mundo para entender
O poder que existe dentro de você

Venomoth, Pollwag, Nidorino, Golduck
Ivysaur, Grimer, Victreebel, Moltres
Nidoking, Farfetch`d, Abra, Jigglypuff
Kingler, Rhyhom, Clefable, Wigglypuff

Peguem, temos que pegar
Temos que pegar
Pokémon

Zubat, Primeape, Meowth, Onix
Geodude, Rapidash, Magneton, Snorlax
Gengar, Tangela, Goldeen, Spearow
Weezing, Seel, Gyarados, Slowbro

Temos que pegar, temos que pegar Yeah!
Temos que pegar, temos que pegar Yeah!

Temos que pegar Pokémon

Kabuto, Persian, Paras, Horsea
Raticate, Magnemite, Kadabra, Weepinbel
Ditto, Cloyster, Caterpie, Sandshrew
Bubassaur, Charmander, Golen, Pikachu

150 tem pra gente ver
Um mestre Pokémon é o que eu quero ser

Metapod, Marowak, Kakuna, Clefairy
Dodrio, Seadra, Vileplume, Krabby
Lickitung, Tauros, Weedle, Nidoran
Machop, Shellder, Porygon, Hitmonchan

Temos que pegar, temos que pegar Yeah!
Temos que pegar, temos que pegar Yeah!

Articuno, Jinx, Nidorina, Beedrill
Haunter, Squirtle, Chansey
Pokémon!
Parasect, Exeggcute, Muk, Dewgong
Pidgeotto, Lapas, Vulpix, Rhydon

150 tem pra gente ver
Um mestre Pokémon é o que eu quero ser

Charizard, Machamp, Pinsir, Koffing
Dugtrio, Golbat, Staryu, Magikarp
Ninetales, Ekans, Omastar
Scyther, Tentacool, Dragonair, Magmar

Oh você pegou todos cara
E ainda tem mais!
Então vamos lá!
Agora você vai ver que é legal!

Sandslash, Hitmonlee, Psyduck, Arcanine
Eevee, Exeggutor, Kabutops, Zapdos
Dratini, Growlithe, Mr. Mime, Cubone
Graveler, Voltorb, Gloom

Temos que pegar, temos que pegar Uh!
Temos que pegar, temos que pegar Huu!

Temos que pegar, temos que pegar
Pokémon yey!

Charmeleon, Wartortle
Mewtwo, Tentacruel, Aerodactyl
Omanyte, Slowpoke
Pidgeot, Arbok

Peguem temos que pegar
Temos que pegar Pokémon
Peguem, temos que pegar
Uh, temos que pegar Pokémon
Peguem, temos que pegar
Temos que pegar Pokémon

Confuse é um dos poderes mais irritantes do jogo, pois faz seu Pokémon machucar a si mesmo ao atacar

A escolha do primeiro Pokémon é um dos momentos memoráveis

A rivalidade de Red e Blue (Satoshi e Shigeru no Japão) levantou a suspeita de que os criadores de Pokémon e Mario fossem rivais dentro da Nintendo

Pokémon (e também dos remakes *HeartGold* e *SoulSilver*, para Nintendo DS). Nos jogos *Pokémon Ruby*, *Sapphire* e *Emerald* (a terceira geração, para Game Boy Advance) e *Pokémon Diamond*, *Pearl* e *Platinum* (a quarta geração dos monstrinhos, para NIntendo DS) Red pode ser encontrado pelo jogador e desafiado para uma batalha. Nessas ocasiões, ele conta com um time bem definido de Pokémon, baseado nos eventos do primeiro jogo. *Red* possui o Pokémon com o nível mais alto já encontrado entre os monstros treinados da série: seu Pikachu (quem mais poderia ser?) está no nível 88 na quarta geração.

Anos depois, Red retorna para a vida em sociedade, ao entrar no Champions Tournament do campeonato mundial de *Pokémon Black 2 & White 2* (as primeiras sequências diretas da série, para Nintendo DS). O time de Red aqui é o mesmo dos encontros da quarta geração, mas com movimentos diferentes.

Sem violência

Desde a primeira geração, *Pokémon* era um RPG à frente do seu tempo: o protagonista é um garoto comum que partia em uma viagem pelo mundo, coletando monstros de bolso (*Pokémon* é a abreviação de *Pocket Monster*) e desafiando outros jovens nas estradas e, principalmente, em ginásios onde os melhores treinadores preparam suas criaturas para campeonatos. Mais importante, era um jogo em que ninguém morria e que buscava novas formas de interação entre jogadores além da competição, estimulando o uso do cabo de conexão do Game Boy de maneiras que ninguém fizera até então.

Especialista em Pokémon do tipo Dragão, Lance é o mais temível dos Quatro

"Todos estavam usando o cabo Link para competir. A ideia que eu tive foi para a informação ir em ambas as direções. Não era sobre competição", lembra Tajiri. "Mesmo antes do Game Boy, os jogos de fliperama tinham alguma capacidade de comunicação – como dois pilotos em um jogo de corrida sentados lado a lado para competir. Todos estavam fazendo isso, usando essa comunicação para competir."

"Eu gosto de competição também", ressalta o designer de jogo na entrevista para a Time. "Mas eu queria projetar um game que envolvesse comunicação interativa. Não havia internet na época. O conceito de um cabo de comunicação é bem japonês: comunicação um a um. É como no caratê: dois jogadores competem e eles se curvam um para o outro. É o conceito japonês de respeito. Por meio da internet, a comunicação pode ser dirigida para qualquer pessoa no mundo e de forma anônima. Mas, com um cabo de comunicação, é um a um e os jogadores escolhem com quem querem jogar. A competição não vira algo agressivo."

Por sinal, Tajiri foi extremamente cuidadoso com a questão da violência. O criador de *Pokémon* não queria ser acusado de provocar efeitos violentos nas crianças. Por isso, ninguém morre em um jogo de *Pokémon*. Os monstros desmaiam quando seus pontos de vida chegam a zero. Para o game designer, a violência nos jogos é um reflexo da sociedade onde o título é feito: "No Japão, a violência nos games é muito autorregulada. Nos anos 80, havia um jogo chamado *Bullfighter* em que um matador perfurava um touro e sangue vermelho jorrava. Um dia depois do lançamento, eles mudaram a cor do sangue para verde", comenta em entrevista para a Time. "Há mais jogos violentos nos EUA, com coisas como *Mortal Kombat*, em que você arranca corações e corta cabeças. Os japoneses não chegam com ideias de sangue jorrando por todo lado. Os japoneses se concentram mais nas ações intrincadas, no movimento."

Isso torna difícil até mesmo determinar se os Pokémon selvagens ou o Pokémon de um adversário são personagens malignos ou não. Questionado sobre a questão, Satoshi tentou explicar da seguinte forma: "Se um cavalo o atropela e você morre, então aquele cavalo era mau. Mas, se você está montando o cavalo, ele

Todas as cidades de Kanto são batizadas com nomes de cores (Lavander, Indigo, Viridian...). A única exceção é Pallete, que também faz referência a cores (a paleta é o instrumento em que o artista mistura as cores para pintar).

O rosto de Cubone é um mistério, pois sempre está coberto pelo crânio de sua mãe (sinistro, né?)

POKÉMON EM NÚMEROS

Mesmo chegando no final da vida do Game Boy, a primeira geração de *Pokémon* se tornou um sucesso mundial, algo inesperado tanto para Tajiri quanto para a Nintendo. Quando concluiu os dois primeiros jogos, o game designer temia que a Nintendo rejeitasse o produto, coisa que não aconteceu.

No portátil clássico, os cartuchos de *Pokémon Red*, *Green*, *Blue* e *Yellow* só venderam menos do que *Tetris* (que é bom lembrar, vinha junto com o portátil nos Estados Unidos).

- *Pokémon Red*, *Green* e *Blue*: **23,64 milhões** de cópias vendidas
- *Pokémon Yellow*: **8,86 milhões** de cópias vendidas
- A primeira geração contava com **151 Pokémon**, sendo 150 nos cartuchos e Mew, que precisava ser trocado com alguém
- Atualmente existem **746 Pokémon**, entre monotrilhos e evoluções
- Anime: **825 episódios** e **17 fimes**; exibido em **74 países**
- Em **2014**, *Pokémon* completou **18 anos**, o jogo está na quinta geração dos monstrinhos
- A série principal de *Pokémon* conta com **23 jogos**, quatro deles são remakes de games anteriores
- Já foram lançados **80 jogos** derivados de Pokémon, desde card games eletrônicos e pinball até as subséries *Pokémon Stadium*, *Ranger* e *Mystery Dungeon*
- Existem **sete aplicativos** oficiais de *Pokémon*, três deles são Pokédex virtuais

Em *Yellow*, você não escolhe o Pokémon inicial, recebe sempre Pikachu

Derrotar a Elite dos Quatro é um grande desafio, mas não é o final...

é seu aliado. Se você tem um monstro na sua coleção, ele pode ser considerado bom. Se não estiver na coleção, ainda assim não é mau, porque ele pode ser seu amigo um dia."

A primeira geração de *Pokémon* nasceu no Game Boy: *Red*, *Blue* e *Yellow*. Os dois primeiros jogos têm alguns monstros diferentes e para colecionar todos é preciso conectar as diversas versões por meio do cabo Link do portátil, o que se fez necessário também nas iterações da série no Game Boy Color e no Game Boy Advance até o Nintendo DS tornar os fios obsoletos com a tecnologia wireless.

Pokémon Yellow é praticamente idêntico ao *Red*, mas tem algumas mudanças na trama para se aproximar do desenho animado, lançado depois dos primeiros games e que logo se popularizou no Japão – e depois, no mundo. Logo de cara, em *Yelllow* você não escolhe seu Pokémon inicial. Alguns Pokémon têm acesso a técnicas que não podiam aprender em *Red* ou *Blue*.

Mesmo sem violência, *Pokémon* é muito popular nos EUA e em outros países do Ocidente, como, por exemplo, o Brasil. Para Tajiri, o motivo está no tema de "memórias de infância" que os jogos da série proporcionam: "Quando você era criança e ganhou sua primeira bicicleta, você queria ir para algum lugar onde nunca foi antes. Assim é *Pokémon*. Todos compartilham a mesma experiência, mas cada um quer ir para algum lugar diferente. E você pode fazer isso."

Rhydon é um dos 151 pokémon da primeira geração que lembram dinossauros

CHAMPION BOXING

O primeiro jogo do gênio polivalente Yu Suzuki

"O Shigeru Miyamoto da Sega". A afirmação não é exagero algum quando falamos de Yu Suzuki, designer de jogos que construiu um imenso legado de arcades na produtora do *Sonic*. Embora tenha feito muitos jogos de corrida, com motos (*Hang-On*), karts (*Power Drift*) ou Ferraris (*OutRun*), ele não se limitou a um gênero, abrindo o leque para os combates aéreos de *After Burner* e a completa loucura de *Space Harrier*. Mais tarde, ele consolidou o uso dos polígonos nos arcades, com jogos como *Virtua Racing*, *Virtua Fighter*, *Virtua Cop* e *Daytona USA* e, depois, ainda quis recriar disputas automobilísticas realistas com *Ferrari F355 Challenge*. E, claro, ele é responsável pelo ambicioso *Shenmue* para Dreamcast, o projeto gamístico mais caro de seu tempo, custando US$ 47 milhões. Com um currículo tão vasto, rico e variado, é até difícil encontrar um jogo obscuro em sua carreira, mas, talvez, o primeiro deles possa ser enquadrado nessa categoria: *Champion Boxing*. Nesse arcade, que ganharia ports para SG-1000 e MSX, Suzuki deu início à sua trajetória nos games, com um simpático jogo de boxe de visão lateral – há até uma ponta do Pengo, o pinguim de um título homônimo da Sega.

OUTRAS OBRAS COM A PARTICIPAÇÃO DE YU SUZUKI

1985
Hang-On
(arcade)

1985
Space Harrier
(arcade)

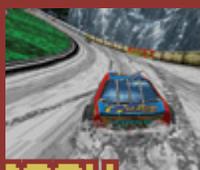
1986
OutRun
(arcade)

1987
After Burner
(arcade)

1988
Power Drift
(arcade)

Só boxe: no mesmo 1984 em que Yu Suzuki estreava com Champion Boxing, a Nintendo lançou o Punch-Out!! para arcade

1992
Virtua Racing
(arcade)

1993
Virtua Fighter
(arcade)

1994
Daytona USA
(arcade)

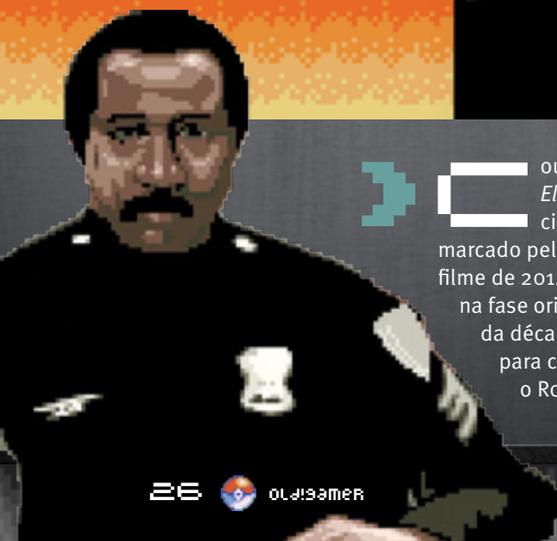
1994
Virtua Cop
(arcade)

1999
Ferrari F355 Challenge
(arcade)

2000
Shenmue
(Dreamcast)

ROBOCOP

O passado do policial do futuro nos videogames

Por Alexei Barros

Coube ao cineasta brasileiro José Padilha (*Tropa de Elite*) a honra de criar um reboot do RoboCop, o policial cibernético que combate o crime em um futuro distópico marcado pela corrupção e tecnologia. Jogos baseados nesse novo filme de 2014? Somente um título discreto para Android e iOS. Mas na fase original do RoboCop, lá no final dos anos 80 e começo da década de 90, ele estrelou uma vasta quantidade de títulos para consoles e computadores. Vejamos, caso a caso, como o RoboCop se saiu em todas essas adaptações gamísticas.

JOGOS DO PRIMEIRO FILME

ROBOCOP (ARCADE)

A produtora britânica Ocean foi quem adquiriu os direitos do *RoboCop* e licenciou a marca para outras softhouses, como a japonesa Data East, a responsável pelo primeiro jogo, para arcade. Na época dos fliperamas em alta, não era estranho que um estúdio nipônico adaptasse um filme americano.

Depois de a abertura explicar como Alex J. Murphy se transformou no RoboCop, o policial vai ao olho do furacão, enfrentando os meliantes de Detroit com... socos? Não demora para RoboCop sacar a arma de sua perna e usar os punhos somente para bater nos inimigos que estiverem próximos. Todo o peso e lentidão do RoboCop são sentidos no gameplay, e os tiros de sua arma podem ser disparados para os dois lados, nas diagonais superiores e para cima. Atirar para baixo é impossível e às vezes pode fazer falta em determinadas áreas.

Itens coletados nos cenários permitem melhorar os disparos, sendo possível até triplicar a quantidade de balas para aumentar o alcance dos ataques. Também dá para coletar armas poderosas de munição limitada, algo útil para limpar a tela completamente entupida de rivais, já que a dificuldade não tem nenhum critério senão arrancar o máximo de fichas do jogador – isso que ainda há limite de tempo, felizmente generoso. Alguns inimigos estão com reféns, mas isso não traz nenhum desafio diferente, pois basta matá-los para os inocentes fugirem.

- **Ano:** 1988
- **Publicação:** Data East
- **Desenvolvimento:** Data East
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Apple II, TRS-80 Color Computer, PC, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, Atari ST, Amiga e Game Boy

Os inimigos não estão preocupados em fazer uma batalha justa

Um dos muitos confrontos do RoboCop contra o robô ED-209

Canhões de raios laser, metralhadoras direcionáveis, caras armados com motosserras ou então com jetpacks mostram a intenção de não seguir os acontecimentos do filme, ainda que os robôs ED-209 apareçam no jogo como chefes (mais de uma vez e com cores diferentes) e a missão final para libertar o presidente da OCP tenha sido recriada com certa fidelidade. O arcade também permite ouvir o tema principal do filme adaptado e vozes digitalizadas do RoboCop. Para variar um pouco, há fases bônus de tiro em primeira pessoa – curioso controlar a mira de uma arma com o direcional em um jogo que não usa light gun. Multiplayer? Só alternado, para outro jogador esperar a vez de jogar, o que é estranho para um arcade. Embora não seja exatamente memorável, o RoboCop para arcade definiu diretrizes que os ports e as sequências refinaram ou mesmo estragaram.

ADAPTAÇÕES ALÉM DO OCEANO

Nas versões domésticas, a Ocean acrescentou dois minigames inspirados no filme. O primeiro é de tiro em primeira pessoa: com o refém à frente do sequestrador, é preciso atirar nele, sem ferir o inocente usado como escudo. Esse minigame está presente nas conversões da Ocean, menos no Atari ST e no Amiga, nos quais mantêm a sessão de treino de tiro como no arcade. Já no outro, que foi incluso em todas as adaptações da produtora inglesa, o jogador vê o rosto de um criminoso e deve encontrar os traços faciais semelhantes no banco de dados para identificá-lo. Veja agora o desempenho de cada adaptação.

1. Apple II (Quicksilver Software, 1988): em uma jornada sem scrolling (os cenários se revelam tela por tela), RoboCop virou um pitoresco ninja branco com pernas tortas. Não dá para levar muito a sério.

2. TRS-80 Color Computer (ZCT Systems Group, 1989): gráficos extremamente primitivos e um RoboCop magricela fazem questionar a existência de uma adaptação tão terrível como essa.

3. Amstrad CPC (Ocean, 1988): se visualmente o jogo decepciona pela simplicidade dos sprites dos personagens, as vozes digitalizadas impressionam. As músicas chiptune são um primor.

4. Commodore 64 (Ocean, 1989): apesar da boa música e da competência visual, o jogo possui alguns bugs e limite de tempo injusto em algumas fases, praticamente obrigando a usar cheat codes para avançar.

5. ZX Spectrum (Ocean, 1988): apesar de não parecer impressionante à primeira vista, a adaptação é bastante competente, apresentando scrolling fluido nas partes a pé. Essa versão fez sucesso absurdo na Inglaterra.

6. MSX (Ocean, 1988): basicamente, é um port da versão de ZX Spectrum. Não deixa de impressionar o scrolling em um jogo de MSX, o que não era muito comum nos títulos desse computador.

7. Atari ST (Ocean, 1989): com o RoboCop andando muito estranho e o jogo lento que só, o visual se mostra meio insosso. As músicas apresentam qualidade aceitável.

8. Amiga (Ocean, 1989): praticamente idêntica em termos técnicos à versão de Atari ST, mas com timbres musicais mais convincentes. Também sofre de muita lentidão.

9. PC (Data East, 1989): adaptação sofrível para DOS, com uma paleta de cores pastel e movimentação esquisitíssima dos passos do RoboCop (nem para um robô parece algo normal).

10. Game Boy (Ocean, 1990): seguindo a linha das adaptações para computadores e não do NES, o jogo caiu bem no portátil, com um gameplay cadenciado e um competente estilo gráfico preto e branco. A trilha musical é particularmente envolvente e, mais bizarro, o tema da tela-título assinado por Jonathan Dunn foi usado com autorização em um comercial na TV britânica da Ariston, fabricante de eletrodomésticos.

ROBOCOP (NES)

A versão de *RoboCop* para o console de 8-bit da Nintendo não procura seguir os passos do arcade. Muitas características foram pioradas, deixando o jogo potencialmente irritante. Enquanto o trecho em que o RoboCop só pode socar os inimigos é limitado ao início no fliperama, no NES isso acontece em outros momentos ao longo da aventura, sem qualquer explicação ou coerência na história. É no mínimo estranho ver uma horda de oponentes a pé ou em motos e ainda cachorros correrem na direção do RoboCop, e o policial desferir socos à la *Kung-Fu Master*, aquele arcade da Irem, quando, no filme, não se vê ele socando bandidos como um lutador de artes marciais. Sem explicações ou justificativas, nas demais partes é possível escolher entre socos ou tiros – aqui, Rocobop atira nas diagonais inferiores, o que não ocorre no arcade.

A limitação de dois botões faciais do controle fez com que fossem tomadas decisões bizarras de design de jogo. Diferentemente do arcade, o RoboCop não pode saltar, deixando-o preso ao chão. Certo, é difícil de imaginar que um policial com armadura de titânio laminado pule como uma gazela. No entanto, para efeitos de gameplay, é algo que limita o design de cenários em um jogo side-scrolling – no *Bionic Commando*, o personagem não podia pular, porém contava com um braço cibernético para alcançar outros níveis.

As fases se destrincham em planos depois de planos, eventualmente conectados por escadas na diagonal à *Castlevania*. Fora isso, o RoboCop pode sim se defender. Com o select. De novo: o select aciona a defesa. Simplesmente grotesco.

Talvez esse nem seja o fator do jogo que mais provoque raiva e desespero. Além de se preocupar em não levar dano, o que é quase impossível, o limite de tempo é cruel. É frustrante socar um chefe que é imune aos tiros ou tentar destruir um lança-chamas imenso e, do nada, RoboCop cair morto porque o contador acabou. Outra característica herdada do arcade são as sessões de treino de tiro em primeira pessoa entre os estágios side-scrolling. Em alguns pontos, porém, o jogo de NES procura se inspirar em mais cenas do filme que o fliperama. O RoboCop quebra uma parede para chegar a uma sala em que um bandido está fazendo o prefeito de Detroit de refém (que, daí sim, sofre dano se for alvejado com os tiros do policial) e no confronto com um chefe são despejadas vigas de ferro na cabeça do RoboCop (de maneira tão eficiente que beira o insuportável), além, é claro, do robô ED-209 aparecendo como chefe. Mais uma vez a música-tema do filme aparece em versão chiptune e também há empolgantes faixas originais, mas, em compensação, os gráficos são desleixados, terríveis. Trata-se de um jogo bem meia-boca, enfim.

Com vigas caindo na cabeça e tempo imoral, os tiros se mostram o menor dos perigos nesse confronto

Até na arte do RoboCop, dá para ver que o jogo não é muito caprichado. Mais abaixo, a tensão do sequestro até que é bem reproduzida

Enfrentar o ED-209 sem poder pular dificulta um pouco atirar na parte de cima do robô

- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Data East
- **Desenvolvimento:** Data East
- **Plataforma:** NES

JOGOS DO SEGUNDO FILME

ROBOCOP 2 (ARCADE)

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Data East
- **Desenvolvimento:** Data East
- **Plataforma:** arcade

Para a sequência no arcade, a Data East aprimorou bastante a ideia de misturar beat'em up e run and gun. Como em um jogo de pancadaria tradicional, o cenário agora possui campo de profundidade, mas o RoboCop não desfere socos como no primeiro título. Um botão faz com que ele atire à esquerda e o outro à direita, com a mesma opção de encontrar armas poderosas de munição finita. Em relação aos inimigos que se aproximarem dele, o policial é capaz de erguê-los e arremessá-los. O pulo não foi descartado: sua função fica mais evidente nos combates contra chefes, que possuem a área de dano localizada na parte superior de suas estruturas mecânicas. Desta vez, o multiplayer é simultâneo, com o segundo jogador controlando um clone do RoboCop com armadura azul (o outro apresenta uma cor mais acinzentada).

Em vez das sessões de treino de disparos, a ação durante a própria fase eventualmente muda para o fundo do ambiente para controlar a mira do RoboCop e atirar nos criminosos em diferentes planos. Além disso, há uma parte a bordo de uma moto e outra dirigindo um carro. Uma nova variação no gameplay ocorre em dois trechos específicos: quando RoboCop amassa uma caminhonete (veja acima) ou no momento em que ele é pego por um ímã gigante. Em ambos os casos, é necessário apertar os botões indicados na tela freneticamente para sair dessas situações.

Ainda que o jogo traga momentos capitais da aventura cinematográfica, como a briga na casa de arcades (no próprio filme aparecem gabinetes da Data East) e o combate contra o robô com o cérebro do vilão Cain, há diversas licenças poéticas. O jogo conta com partes inspiradas no filme original, como o chefe que cai em um tanque de material tóxico e sofre uma mutação (no longa, era um reservatório), e até do *RoboCop 3*, com os inimigos que remetem aos Splatter Punks. Já o dançarino de break com motosserra ou o chefe com armadura futurista, esses só têm no jogo mesmo. O fliperama permaneceu como algo único, já que, diferente do primeiro, todas as versões caseiras não são baseadas nele.

Não importa quem esteja na frente, a ordem é atirar

É de impressionar como o vilão RoboCop 2 ficou bem representado em todos os seus detalhes

O RoboCop vai até as entranhas do submundo para combater o crime

ROBOCOP 2 (NES)

Chegamos no que é provavelmente o melhor jogo já feito com a licença do RoboCop, com o estúdio inglês Painting by Numbers mostrando todo o talento em um jogo de plataforma para NES. Logo de cara, a imagem caprichadíssima e reluzente do RoboCop na tela-título impressiona. No jogo propriamente dito, o sprite do personagem não deixa por menos, com todos os detalhes reproduzidos em pixels minuciosos.

O RoboCop é lento, pesado e ainda escorrega: o peso dos comandos simula com perfeição o que é ser um policial de armadura. Ele pula, e os tiros normais só são para esquerda ou direita. Coletando um dos upgrades, é possível, por exemplo, acionar um disparo que vai para frente, para cima e para baixo.

A característica que mais chama a atenção é que o jogo não exige que o jogador somente conclua o estágio e ponto final. Há drogas Nuke espalhadas pelo cenário e elas têm de ser coletadas e, assim, destruídas – a Data East nem teve medo de a Nintendo censurar isso. Alguns inimigos específicos devem ser presos (e não mortos) e, dependendo da fase, inocentes precisam ser resgatados. Depois de ouvir um breve ruído, que alerta a presença dos fugitivos ou pessoas em perigo, basta encostar-se neles. Fazer essas duas tarefas não dão um bônus, mas, sim, são a condição para passar de fase. A dificuldade aumenta porque não é possível voltar em partes visitadas do cenário – uma vez que uma área não pode ser mais vista na tela, já era. Em muitas ocasiões, será necessário dosar o avanço do scrolling para alçar outras plataformas. O jogo apresenta limite de tempo, mas, como as fases não são longas, não ocorre a mesma frustração do predecessor. Ao final de cada estágio, o jogo contabiliza o percentual de desempenho nessas duas tarefas. No *RoboCop 2*, atingindo 60% de ambas (não basta apenas uma), o policial está liberado para a próxima missão. Caso contrário...

O jogador é obrigado a entrar de recuperação. Entra em cena uma tortuosa sessão de tiro em primeira pessoa, em que se deve atingir placas de criminosos e drogas Nuke, com representações de inocentes que não podem ser alvejados para complicar as coisas. Tempo e munição adicionais eventualmente caem no meio da tela para acertar e aumentar as chances. Com bom desempenho, a fase seguinte é liberada, lembrando que essa segunda chance só pode ser feita duas vezes durante todo o jogo. Mas, se não, o RoboCop repetiu de ano e precisa jogar a mesma fase de novo.

Um conceito bastante avançado para um título 8-bit e ainda por cima licenciado, no qual a qualidade costumava ser deixada para escanteio. Mas não acaba nisso. As fases proporcionam uma diversidade incomum de situações e desafios. Em

Controlar a plataforma com os foguetes não é nada fácil: se apertar muito o botão, o RoboCop vai parar nas engrenagens

De maneira cruel, foram posicionados dois blocos que invertem os comandos acima dos raios letais

Já na primeira fase, o jogo dá a liberdade de o escolher se vai por cima ou por baixo

- **Ano:** 1990
- **Publicação:** Data East
- **Desenvolvimento:** Painting by Numbers
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versão:** Commodore 64

especial, os estágios com engrenagens são os mais criativos: esteiras rolantes, descargas de energia letais, plataformas com foguetes a jato, plataformas que se movem verticalmente ou na diagonal, plataformas que se mexem em um caminho predefinido com as direções controladas pelo jogador, ímãs e foguetes que levam o RoboCop em áreas avançadas da fase (algumas traiçoeiras, fazendo o personagem cair nos buracos) e, mais sensacional, superfícies que forçam a mover o RoboCop com o direcional da esquerda para ir à direita, invertendo os comandos para dar um nó na cabeça. Também faz parte da rotina procurar por áreas secretas, geralmente reveladas por uma seção destoante do restante do cenário – agachando nesse trecho, há o acesso a ela. Há três tipos desses lugares escondidos: os esgotos que apresentam o piso extremamente escorregadio e estão repletos de drogas Nuke; um quebra-cabeça de peças deslizantes para formar uma imagem em um minuto; e, por fim, um minigame para tentar adivinhar a senha que abre o cofre.

No total, o jogo traz apenas dois chefes: o vilão Cain, em sua forma humana, e, no final, o temido RoboCop 2, em três confrontos, sendo que, em cada um, é necessário concentrar seus tiros em uma área específica do robozão. Nessa extensa jornada de 13 fases, o jogador é premiado com um trabalho inspiradíssimo do compositor Jonathan Dunn na trilha musical, com destaque para o incrível tema das mencionadas áreas secretas no esgoto. Em todos os quesitos, *RoboCop 2* para NES se destaca, fazendo do jogo uma obra-prima side-scrolling diante de tantas adaptações medíocres de filmes que infestaram a era 8-bit.

ROBOCOP 2 NO C64

Diferente dos outros computadores, o Commodore 64 teve uma versão baseada no NES, do mesmo estúdio. Veja sucintamente como ela é comparada com o console da Nintendo.

Commodore 64 (Painting by Numbers, 1990): Além de a paleta de cores não ser tão rica, os sprites dos itens ficaram grandes demais e, para completar, o jogo não possui música ingame (com exceção da batalha contra o chefe final), perdendo muito do impacto.

Sem uma pistola de luz, o jogador deve controlar a mira no próprio direcional

As últimas fases mostram uma criatividade incomum em jogos licenciados

Para derrotar o RoboCop 2 de vez, o jogador precisará enfrentá-lo três vezes

ROBOCOP 2 (GAME BOY)

Na onda do jogo de NES, a Painting by Numbers também fez o jogo de Game Boy e não se deu por feliz em fazer uma mera adaptação em miniatura: criou um jogo totalmente diferente, na mesma pegada e com muita criatividade. Não é necessário coletar Nukes, apenas resgatar mais de 60% inocentes ou prender criminosos para poder passar de fase. Inspirada pela última batalha com o *RoboCop 2* no NES, há confrontos parecidos, só que com o ED-209. Em fases mais avançadas, o RoboCop conta até com um jetpack – isso antes mesmo do lançamento do filme *RoboCop 3*.

Ainda havia gás para a softhouse Painting by Numbers fazer outro jogo para o portátil

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Ocean
- **Desenvolvimento:** Painting by Numbers
- **Plataforma:** Game Boy

ROBOCOP 2 (COMPUTADORES)

Para os demais computadores da época, a Ocean publicou quatro diferentes versões do *RoboCop 2*, jogos de plataforma em que o jogador resgata inocentes pelo cenário e coleta drogas Nuke. Como de costume, há limite de tempo e diversos power-ups para melhorar a quantidade de balas. Entre essas fases, o jogo apresenta um quebra-cabeça em que se deve destruir os chips vermelhos em uma placa de circuito para formar uma determinada imagem. Basicamente, a ideia é controlar um cursor e passar por todos os chips em um só caminho, sem voltas. Os jogos também contam com uma sessão de treino de tiro em placas de inimigos em meio dos civis para dificultar. Saiba ao lado no que elas se diferenciam tecnicamente.

Amiga (Special FX, 1990): essa versão conta com imagens digitalizadas do filme, e, embora os sprites sejam detalhados, eles não estão no mesmo nível de capricho do NES. Há apenas três fases side-scrolling, que pelo menos são bastante variadas, com elevadores, raios letais e esteiras, sendo possível quebrar a parede para acessar novas áreas. Obtendo uma boa performance, os adversários da fase seguinte morrem mais facilmente.

ZX Spectrum (Ocean, 1990): mesmo com tão pouco o jogo tem personagens com excelente animação. A Ocean até recriou cenas paradas do filme com pixels.

Amstrad CPC (Ocean, 1990): visualmente, essa versão parece a adaptação de Atari ST, só que bem mais simplificada, com o mesmo peitoral do RoboCop servindo para dar a pontuação e outras informações de jogo. Contudo, o sprite do robô policial não é dos mais bem feitos: nos pulos, às vezes ele nem aparenta mexer as pernas. Meio bizarro.

- **Ano:** 1990
- **Publicação:** Ocean
- **Desenvolvimento:** Special FX (Amiga e Atari ST) e Ocean (ZX Spectrum e Amstrad CPC)
- **Plataformas:** Amiga, Atari ST, ZX Spectrum e Amstrad CPC

Atari ST (Special FX, 1990): a barra de informações utiliza a imagem do peitoral do RoboCop, ocupa boa parte da tela, e o sprite do robô é menor do que o Amiga.

JOGOS DO TERCEIRO FILME

ROBOCOP 3 (SNES)

16-bit: esse termo costuma carregar um peso muito grande nos idos dos anos 90, representando qualidade e primor técnico. Tudo o que o *RoboCop 3* de SNES não apresenta. A inventividade do *RoboCop 2* de NES foi jogada no lixo, dando lugar para um jogo com uma dificuldade absurda, capaz de desmotivar até os jogadores mais ávidos por desafios, isso que o jogo não é originário do arcade (normalmente, as adaptações domésticas costumam herdar o alto nível de desafio dos fliperamas).

O RoboCop, que é mais lento que uma lesma, soca e atira para os lados e diagonais. Com outro botão, ele dispara para cima. Power-ups são muitos e volta e meia aparecem pelos cenários: o robô policial pode ter os tiros triplicados (saem para a frente e diagonais), soltar raios laser (se alguém viu algo assim nos filmes, favor nos avisar), lança-chamas (idem) e mísseis. O problema é que todas essas armas – incluindo as balas da pistola convencional – possuem munição limitada. E adivinha se não há limite de tempo? Claro que sim, pois eles não perderiam a oportunidade de irritar o jogador. Logo na primeira fase, o jogo já faz de tudo para acabar com a vontade de continuar: o RoboCop é alvejado por todos os lados e um robôzinho de chão insuportável que joga granadas que causam bastante dano. Aliás, sabe-se lá para que serve a armadura

No jogo o RoboCop já leva desvantagem contra bandidos comuns, imagine com robôs ninjas japoneses

Colocar o RoboCop para voar Detroit como se fosse o Super-Homem é forçar a amizade

do RoboCop: ao mero toque dos inimigos, a energia dele se desfaz em um piscar de olhos. Esforçando-se muito, dá para terminar a primeira fase, com um ponto fixo em que vem oponentes de todos os lados.

A segunda fase é um pouco mais variada, com o RoboCop subindo e descendo elevadores. Em dado momento, a menina hacker do filme surge para reprogramar o ED-209 e fazer com que o robô passe a atirar nos inimigos (nessa parte do longa, o RoboCop ainda não havia se juntado aos rebeldes). Após atravessar um estacionamento cheio de carros para pular e inimigos fortemente armados, o chefe dessa área é um poderoso robô vermelho sem qualquer relação com a história da película.

Inspirado pelo jetpack do filme, a Ocean colocou duas fases estilo shmup vertical, com o RoboCop sobrevoando as cidades de Detroid e disparando raios que, supostamente, saem dos olhos (nessa hora não aparece nenhuma arma na mão dele), enfrentando objetos vermelhos não identificados e naves misteriosas, algo que nada tem a ver com o filme.

Entre esses estágios shmup, a Ocean inseriu uma fase aos moldes do “Metroidvania”, o que não deixa de ser impressionante, porque o *Super Metroid* só chegaria dois anos depois do *RoboCop 3*. O ambiente é um castelo gótico com escadas na diagonal como no *Castlevania* (olha elas de novo aí), e o RoboCop

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Ocean
- **Desenvolvimento:** Ocean
- **Plataforma de origem:** SNES
- **Versões:** Mega Drive, Master System e Game Gear

precisa encontrar uma chave, abrir uma porta, pegar outra chave e destrancar outra porta. Em um trecho particularmente irritante, o RoboCop deve pisar em partes do chão que se desmancham para descer de andar. O detalhe é que em cada nível há um serelepe rato vermelho (no último são dois), que, por algum motivo, devoram a energia do RoboCop se encostado, e que, por uma estranha coincidência, é da mesma cor dos tijolos do fundo, dificultando sua visualização. O chefe é o ninja da organização Kanemitsu e, no combate, as armas de fogo não funcionam (não se explica isso no jogo), sobrando os socos para derrotá-lo. Na última fase, RoboCop deve enfrentar dois desses ninjas

A aparência de desenho animado da menina hacker não combina e chega a ser risível

no prédio da OCP. Como no filme, a menina aparece lá para ajudar, mas aqui é só figuração, porque o robô precisa matar os dois na raça, e a garota fica lá mexendo no computador por nenhum objetivo aparente (no filme, ela faz com que os dois robôs se matem). Por tudo isso, *RoboCop 3*, em suma, é um jogo sem inspiração e muito preguiçoso – prova é que todas as fases são sonorizadas pela mesma música.

Nada contra chefes criados para o jogo, mas esse aí não tem nada a ver com a franquia

ROBOCOP 3 NOS CONSOLES DA SEGA

Mesmo que o *RoboCop 3* de SNES não seja lá grande coisa, a Flying Edge, divisão da Acclaim, publicou três adaptações do jogo para os principais consoles da Sega da época: Mega Drive, Master System e Game Gear. A seguir, confira como essas versões se diferem do original.

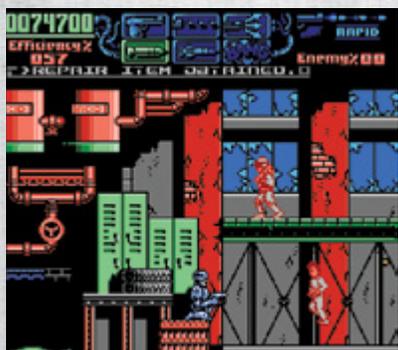
Mega Drive (Eden Entertainment Software, 1993): tecnicamente, o jogo está bem parecido com o SNES e conta até com ótima música inédita para as fases shmup. Atirar para cima não acontece com um botão específico como no SNES, mas combinando o botão normal de tiro e o direcional para cima. Felizmente, o RoboCop também é um pouco mais rápido aqui, deixando o jogo mais suportável. Além de definir a quantidade de vidas e continues dentro de um limite, essa versão permite escolher entre três níveis de dificuldade. Alguém se tocou.

Master System (Eden Entertainment Software, 1993): dentro das limitações de um console 8-bit, trata-se de um trabalho competente, mantendo até as fases shmup. O design da fase não linear no castelo foi simplificado, mas preservou a mesma ideia de procurar as chaves para abrir as portas. Foi a única das três adaptações para consoles da Sega lançada no Brasil pela Tectoy, algo normal, considerando a popularidade do Master System por aqui.

Game Gear (Eden Entertainment Software, 1993): como de praxe, nos quesitos técnicos, essa versão do console de bolso é similar à versão do Master System, mas com um campo de visão menor dos cenários. Para um portátil da época, não deixa de impressionar.

ROBOCOP 3 (NES)

Com os olhares voltados para a geração 16-bit, o estúdio Probe assumiu o desenvolvimento da versão de NES, que é diferente das outras. O *RoboCop 3* vergonhosamente se revela um jogo muito mais feio que o predecessor.

Controlar o robô policial também não tem o mesmo peso nos comandos. Desta vez, os tiros podem ser feitos não só para os lados, como para as diagonais, nada de disparos verticais. Há muitos inimigos no alto que se escondem, e eles ficam vulneráveis especialmente quando o RoboCop está perpendicular aos oponentes. É nessa hora que o jogador deseja com todas as forças que o RoboCop levante um pouco mais o braço para atirar

Antes de pensar em acertar os inimigos, eles devem ter atirado. É muito injusto

para cima. Quando o jogador achar uma angulação que atinja o inimigo é provável que já tenha sido acertado. De perto, as balas não acertam e o RoboCop nem dá soco como em outros jogos. Os tiros podem ser alternados com o míssil apertando o select, e há upgrades para ambos, em três níveis. Coletando um power-up, por exemplo, o míssil fica teleguiado. E não tem limite de tempo, aleluia!

Depois de atravessar a primeira fase nas perigosas ruas de Detroit e desmantelar os inimigos

Mal dá tempo de se empolgar na hora de voar e o combustível do jetpack já acaba

no galpão do segundo estágio, o jogo guarda uma surpresa na terceira fase: o RoboCop passa a contar com o jetpack para voar. Só que por tempo limitado; para continuar fazendo isso, é preciso coletar combustível. Se acabar, nem pular o RoboCop consegue, e há buracos que provocam suicídios inevitáveis. No final desse estágio, RoboCop chega até um tanque, e a próxima fase é muito "criativa": o jogador simplesmente tem de voltar todo o caminho para se deparar com um ED-209 na porta do prédio da OCP. Lá dentro, na fase seguinte, o RoboCop precisa hackear o computador para fazer com que os dois ninjas se matem... E só! Pífias cinco fases.

Por causa da curta duração estendida artificialmente pela dificuldade, o jogo nem aproveita de maneira decente um elemento inventivo: entre uma fase e outra, o jogador deve escolher, com os itens que coletou, quais partes do RoboCop deseja consertar: cabeça, braços, tronco e pernas. Na hora em que a energia do RoboCop estiver muito baixa, os comandos não funcionam direito. Um desperdício, assim como a trilha de Jeroen Tel, porque vale ficar um tempo a mais na tela-título para apreciar a música.

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Ocean
- **Desenvolvimento:** Probe
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** ZX Spectrum e Commodore 64

Para chegar ao tanque, o RoboCop deverá passar pela zona de conflito da guerra civil

ROBOCOP 3 NOS COMPUTADORES 8-BIT

As versões para o Commodore 64 e ZX Spectrum são parecidas com o jogo de NES, com poucas variações. A principal delas é logo na fase inicial: em vez de ser side-scrolling como no console, é de tiro em primeira pessoa no estilo do arcade *Operation Wolf* da Taito, com o jogador movendo a mira para atirar nos arruaceiros – o cenário é o mesmo, Detroit à noite. Da segunda em diante, o jogo segue o padrão de plataforma, incluindo o jetpack. Os power-ups, em contrapartida, lembram mais os do jogo de SNES: lança-chamas, laser e mísseis teleguiados. Veja, na sequência, as diferenças entre as adaptações para os dois computadores 8-bit populares no continente europeu.

ZX Spectrum (Probe, 1992): a produtora inglesa manteve o alto padrão das demais adaptações para o pequenino computador britânico, com personagens bem animados percorrendo cenários detalhados. É um jogo bem difícil.

Commodore 64 (Probe, 1992): de todas as virtudes dessa versão caprichadíssima, a inspirada trilha do mesmo Jeroen Tel do NES é a que mais se destaca, com as músicas densas do chip SID saltando aos ouvidos do jogador.

ROBOCOP 3 (COMPUTADORES)

Nas versões de Amiga, Atari ST e PC, a Ocean buscou algo muito mais ambicioso: um jogo poligonal em... 1992! A época de lançamento do título não se desmente com as superfícies chapadas e estruturas primárias. Basicamente, o gameplay alterna entre fases de perseguição policial nas ruas de Detroit e tiro em primeira pessoa. Veja as nuances de cada versão.

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Ocean
- **Desenvolvimento:** Image Digital Design
- **Plataformas:** Amiga, Atari ST e PC

Amiga (Image Digital Design, 1992): com excelente taxa de quadros por segundo e efeitos de som convincentes, oferece a melhor experiência para quem quer jogar esse filme interativo meio esquecido.

Atari ST (Image Digital Design, 1992): as cores são um pouco mais pálidas nessa versão, mas o jogo também desfruta de um frame rate fluido e áudio competente (em especial, os tiros das balas).

PC (Image Digital Design, 1992): os gráficos do painel do carro são mais caprichados, com o mesmo ponto branco no volante para passar a ideia de movimento. O áudio perde para o Amiga.

JOGOS DEPOIS DOS FILMES

Após os três filmes, o RoboCop chegou a participar, em diversas plataformas, do crossover *RoboCop Versus The Terminator* da Virgin Games (jogos que abordaremos em outra oportunidade), até a franquia esfriar. Mesmo nesse panorama, uma softhouse se interessou em produzir três novos jogos: o primeiro para Game Boy Color, outro para Game Boy Advance e o último para PlayStation 2, Xbox e GameCube, além do PC. O problema era qual produtora era essa: a gloriosa Titus Software, responsável por bombas como *Blues Brothers 2000* e *Superman 64*. O plano não saiu como o esperado: o jogo de GBA, que seria inédito, foi cancelado (quem sabe um dia não apareça na seção Pixels Mortos) e o jogo dos consoles e PC é ruim, como podemos ver abaixo.

ROBOCOP (GBC)

De início, o jogo se mostra um adventure interessante na delegacia. Mas fica difícil se empolgar na hora da ação ver o RoboCop do tamanho de uma pulga atirar em meliantes com visão superior. Os gráficos são feiosos, e as músicas exageram na estridência, como nos diálogos.

- **Ano:** 2001
- **Publicação:** Titus Software
- **Desenvolvimento:** Mirage
- **Plataforma:** Game Boy Color

ROBOCOP (PS2, GC, XBOX E PC)

Nessa época, os jogos de tiro em primeira pessoa já começavam a tomar conta do mercado, portanto natural que uma adaptação do RoboCop fosse um FPS, por envolver tiros e por muitas cenas dos filmes mostrarem o ponto de vista dos acontecimentos do robô policial. Poderia ser o ápice da imersão. Mas a Titus perdeu a oportunidade de fazer o melhor jogo do RoboCop, com gráficos mal-acabados, efeitos de som muito ruins e uma dificuldade fora do bom senso (talvez herdada dos títulos antigos). A única coisa que conforta saber é que *RoboCop* foi o último jogo da Titus, que faliu e não deixa saudades.

- **Ano:** 2003
- **Publicação:** Titus Software
- **Desenvolvimento:** Titus Software
- **Plataformas:** PlayStation 2, GameCube, Xbox e PC

Na hora certa de morfar

Os jogos da geração 16-bit dos heróis de uniformes coloridos e robôs gigantes que livraram o mundo de monstros ameaçadores

Por Amer Houchaimi

Para aqueles que foram crianças nos anos 90, pouca coisa marcou tanto quanto *Power Rangers*. Os rapazes e garotas em roupas de nylon coloridas, que obedeciam ao Zordon, entupiam-se de vitaminas e lutavam contra monstros borrachudos, são um dos maiores símbolos da cultura da década de 90. Como personagens extremamente rentáveis daqueles tempos, os Power Rangers estrelaram diversos games para Super Nintendo, Mega Drive e Sega CD. Todos sabemos que jogos licenciados são normalmente um desastre, como as abominações *Home Improvement* e *Home Alone*. Os *Power Rangers* são a exceção à regra, pois os jogos foram feitos com bastante cuidado. Eles não podiam competir com os grandes de sua geração, como *Final Fight 2* ou *Street Fighter II*, e a qualidade entre os títulos podia oscilar demais. Mas, no geral, são produções muito boas, capazes de prender o interesse até de quem já passou da idade de levar jovens com espadas de plástico a sério. Vejamos, então, sem mais delongas, como o cabeçudo do Zordon e os adolescentes estereotipados brindaram os consoles em 16-bit da época.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Bandai
- **Desenvolvimento:** Natsume
- **Plataforma:** Super Nintendo

O primeiro game da molecada multicolorida ainda é um dos melhores da coleção. Curiosamente, o cartucho chegou nas locadoras de nosso País alguns meses antes da estreia da série em território brasileiro na TV Globo. Graças a isso, muitos referiam-se ao título como "o jogo dos Changeman", pois eles aparentemente não sabiam diferenciar entre um supergrupo espalhafatoso do outro.

Mighty Morphin Power Rangers é uma mistura de beat'em up com ação em plataformas. Boa parte da partida envolve enfiar a porrada nos monstros da Rita Repulsa, mas há trechos em que é preciso escalar o cenário ou evitar buracos e armadilhas. É possível jogar com os cinco personagens originais: Jason, Zack, Billy, Trini e Kimberly. Eles permanecem nas identidades "civis" até a metade da fase, quando encontravam o chefão e finalmente se transformam e viram montanhas de músculos. Incluindo as meninas do grupo, o que nos leva a pensar que o Zordon entupia a água da base com esteroides na hora em que a garotada não estava olhando. Quando não estão transformados, os personagens possuem listas de movimentos bastante diferentes, mas nenhuma real diferença de força ou velocidade. Ao chegar à metade da fase, os heróis morfam, porém, mesmo assim, não há nenhum aumento real de poder. Dessa maneira, os cinco utilizam quase que a mesma lista de ataques, e o único benefício de fato é um poder capaz de destruir todos os inimigos da tela. Escolher um Ranger depende mais do afeto por um personagem da série do que afinidade com o gameplay de um deles.

As duas últimas fases envolvem batalhas entre o Megazord e monstros gigantes. A forma perfeita de se encerrar um jogo no qual ninguém botava fé na época.

A vaidosa Rita Repulsa é uma vilã que preza pela persistência e irritação

Até hoje, um título muito bom. Só uma pena não dar para jogar com o Ranger Verde. Como sabemos, Tommy tornou os outros cinco obsoletos assim que entrou na série. Afinal, ele tinha um uniforme com o Escudo Dragão e um robô próprio, o Dragonzord, que ele conjurava tocando sua Adaga Dragão. Difícil de competir com isso.

Nada como dar uma voadora na fuça do inimigo com a versão pixelada da Kimberly

Controlar o incrível robô Megazord era um sonho que o jogo permitiu realizar aos fãs

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Banpresto
- **Plataforma:** Mega Drive

Caso você tenha hibernado nos últimos 25 anos, saiba que *Street Fighter II* mudou a forma como jogamos videogames. E nos idos anos

Os heróis ficaram quase imbatíveis com o poder do Ranger Verde

1990, tivemos uma verdadeira enxurrada de títulos de pancadaria, como *Mortal Kombat*, *Fatal Fury* e... *Shaq Fu*. Mas, quando os Rangers arriscaram a mão no gênero, o resultado lembrou mais Shaquille O'Neal do que Johnny Cage.

Aqui, temos a chance de viver a primeira temporada da série em combates individuais. A história é contada por meio de cenas bem legais para os padrões do Mega Drive (com exceção dos momentos em que os heróis se transformavam) e a trilha sonora conta com tons metálicos que são bastante comuns ao 16-bit da Sega e tornaram-se uma de suas marcas registradas. Infelizmente, o jogo em si é extremamente básico. Os seis Rangers (sim, dá para jogar com o Tommy) possuem exatamente os mesmos movimentos e ataques, novamente sem nenhuma variação de força ou velocidade. Escolher um personagem também dependia unicamente da afinidade por ele. Nas etapas com os robôs, é possível escolher entre o Megazord ou o Dragonzord, o que acrescenta alguma variação ao cartucho, porém não o bastante para salvá-lo. Para completar, o jogo é tão fácil que se você der o controle para um cachorro mastigar é capaz que ele termine a aventura sem perder nem uma partida sequer. Mas, bem, foi apenas a primeira tentativa da molecada do Zordon no disputado campo dos games de luta. Eles melhorariam um bocado na próxima oportunidade.

Na prática, tanto faz controlar o Ranger Vermelho ou outro

Com sua armadura dourada, Goldar é uma das maiores ameaças das forças malignas

Como no SNES, o jogo permite controlar o Megazord nos combates mais agudos

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Bandai
- **Desenvolvimento:** Natsume
- **Plataforma:** Super Nintendo

Em 1995, *Power Rangers* havia se tornado um sucesso tão gigantesco na televisão que alguém decidiu investir US$ 15 milhões na franquia e lançá-la nos cinemas. O longa-metragem inspirado na série arrecadou mais de US$ 60 milhões em bilheteria e apresentou Ivan Ooze, um vilão que jamais foi mencionado na TV, mas que convenientemente na história era o ser mais maldoso e poderoso do universo. Além disso, os Rangers usavam armaduras no filme, porque é claro que eles usavam armaduras. Todo super-herói que ia para o cinema naqueles tempos precisava usar armadura.

Obviamente, lançar um game baseado no filme era uma grande ideia. E assim foi feito. *Mighty Morphin Power Rangers: The Movie* funciona como uma expansão de seu antecessor, pois usa gameplay similar, mas inova em diversos pontos.

A aventura continua uma mistura de beat'em up com ação em plataforma. Agora dá para alternar entre os planos do cenário, o que possibilita partidas com dois jogadores, algo que faltou no jogo anterior. Para se transformar, o jogador precisa recolher pequenos relâmpagos deixados pelos inimigos abatidos, assim que se preenche uma barra de poder, é possível morfar e usar todo o potencial dos heróis, que desta vez tornam-se muito mais poderosos quando assumem as identidades mascaradas.

O maior problema é a dificuldade injusta. Meramente encostar em um inimigo já causa a perda de 1/5 da energia, e os personagens não contam com a mobilidade necessária para enfrentar as hordas de capangas que infestam a tela. Alguns oponentes só se tornam vulneráveis ao atacar, então é preciso um timing impecável para superar diversos trechos da aventura. É o tipo de cartucho em que se deve memorizar cada milímetro das fases e que pode ser extremamente frustrante para aqueles que não fizerem isso. Em compensação, tem o Ranger Branco. O que prova que nem mesmo o Tommy Oliver pode evitar certas catástrofes.

O especial invade a tela sem medo de estourar os pixels

Saem as roupas de nylon, entram as armaduras

Sem morfar, os heróis também colocam à prova todas as habilidades e artes marciais

Nada de veículos especiais, é tudo na base da lancha mesmo

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sims
- **Plataforma:** Mega Drive

Quando sai um game para PlayStation 3 e Xbox 360, os aficionados se esgoelam e tentam matar uns aos outros, tentando provar que a versão do seu console favorito é a melhor... quando ambas costumam ser exatamente iguais. Naqueles tempos, o Super Nintendo era uma plataforma tecnicamente muito superior ao Mega Drive, mas, mesmo assim, o sistema da Sega levava vantagem em algumas ocasiões, fazendo com que os fãs discutissem pelos mais variados motivos, porque certas coisas são mais antigas que o tempo e nunca mudam. Dito isso, a edição de *MMPR: The Movie* no Mega Drive é bem diferente da do SNES. Graficamente, poderia ser considerada a inferior, mas possuía um gameplay que compensava bastante por isso.

Aqui, o título é um beat'em up puro, com movimentação livre pela tela (como de praxe ao gênero), sem etapas de plataforma e com ação rápida e descomplicada. Meliantes aparecem todos os lados, espanque-os até eliminá-los e repita para chegar ao chefão de fase. Monótono, mas incrivelmente satisfatório em sua simplicidade. Os gráficos são funcionais. Não chegam nem perto do nível de detalhes que nos acostumamos a ver em jogos como *Alien Storm* ou *Streets of Rage*, por exemplo, mas dão conta do recado.

Enfim os jogadores de Mega Drive puderam se aventurar em um beat 'em up da franquia

Pelo menos na altura, o combate entre robô e monstro parece meio desigual

Nada que um robô do tamanho de um prédio não resolva

Os "filminhos" que contam a história, em contrapartida, são uma calamidade. Os produtores tentaram reproduzir cenas da série com gráficos do jogo, e o resultado ficou abismal. Bulk e Skull parecem aqueles dois chocolates do comercial de M&M's, o que é um insulto. Ninguém feito de chocolate seria tão babaca e imprestável quanto aqueles dois.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE FIGHTING EDITION

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Bandai
- **Desenvolvimento:** Natsume
- **Plataforma:** Super Nintendo

A primeira tentativa dos Rangers no mundo dos games de luta foi um fracasso. Mas, se não tiver sucesso logo de cara, tente e tente de novo, até acertar. Foi o que aconteceu aqui.

Alguma boa alma teve a ideia de colocar os robôs dos Rangers, mais alguns monstros, em um jogo de pancadaria, e o resultado foi fenomenal. *Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition* é provavelmente a melhor produção já feita com os guerreiros de Alameda dos Anjos.

Não há qualquer história. A única missão é escolher um entre oito personagens e chutar o traseiro de todos os demais como se não houvesse amanhã. Os gráficos são ótimos, com personagens grandes, detalhados e bem animados, e a trilha sonora, recheada com riffs de guitarra sintetizada que lembravam as músicas do show na TV, são perfeitamente adequados e enchem o jogador de adrenalina.

O gameplay segue o padrão da época (com ataques realizados com “meia lua pra frente e soco”, por exemplo) e é extremamente veloz e intuitivo. Cada lutador possui um estilo único e ataques especiais que o diferem completamente do resto do elenco. Partidas contra o computador são emocionantes por elas mesmas, mas disputas com os amigos podiam se tornar extremamente ferozes e intensas, como acontecia nos melhores e mais badalados títulos da época.

MMPR: The Fighting Edition ainda inovava na forma como os superataques de seus personagens são executados. Na parte inferior da tela há uma barra que se preenchia e esvaziava sozinha. Se o jogador executasse um ataque especial quando ela estivesse cheia, ganharia mais um nível de energia. Fazendo isso três vezes, é possível executar o movimento especial do lutador, que é extremamente vistoso e capaz de causar dano suficiente para virar um duelo que parecia perdido.

Infelizmente, o jogo foi bastante ignorado na época do lançamento. Provavelmente porque, em 1995, as pessoas estavam mais preocupadas com as chegadas do PlayStation e Saturn e o público em geral estava perdendo o interesse nos *Power Rangers*. Uma pena, pois é um jogo de luta bastante sólido e que ainda pode render um bocado de diversão para quem der uma chance.

Combate entre robôs e ainda com o Zordon assistindo? Perfeito

O capricho da Natsume garantiu alta fidelidade dos sprites

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma:** Sega CD

No Sega CD, *Mighty Morphin Power Rangers* é um jogo em FMV (Full Motion Video). Ou seja, um daqueles títulos em que um filme é exibido ao jogador, que então precisa apertar comandos específicos para poder avançar na aventura. Esse gênero abundava no console e muitos acreditam que a baixa qualidade foi um dos principais responsáveis pelo fracasso do Sega CD.

O jogo recria a sequência de acontecimentos do seriado nos FMVs

Mighty Morphin Power Rangers traz a primeira temporada completa da série, resumida em míseras horas de jogo. Acompanhávamos os Rangers do momento que recebiam seus poderes até quando encontravam Tommy, o Ranger Verde, e um pouco mais além. O gameplay resume-se a pressionar os botões certos na hora em que aparecem na tela e cada falha acarreta na perda da energia de um medidor que é dividido por todos os heróis presentes na cena. Em comparação com outros jogos em FMV da época, *Mighty Morphin Power Rangers* é bastante fácil, e com apenas algumas tentativas qualquer um poderia concluí-lo sem grandes problemas. Isso provavelmente porque a Sega estava de olho no público infantil, principal consumidor de todas as tralhas envolvendo *Power Rangers*. Claro, muito marmanjo brincou com o título também. Pois "jogar um filme" no Sega CD nos fazia sentir incrivelmente futuristas naqueles tempos.

A transformação do Megazord é igualzinha ao seriado, só que... não com essa qualidade

A mecânica de apertar os botões em certos momentos vem de longe

Nem na qualidade mais baixa de resolução do YouTube um episódio da série fica assim

A qualidade do vídeo é terrível, como acontecia com grande parte dos jogos do Sega CD na época, uma vez que os filmes estavam extremamente comprimidos em um CD e precisavam ser feitos usando apenas 64 cores simultâneas no Mega.

Pode não parecer muito para os acostumados a jogos com 70 horas de duração cheios de filminhos. Mas, no tocante a games em FMV, *Mighty Morphin Power Rangers* é uma bela lembrança do tempo em que achávamos que nada seria mais avançado do que um compact disc.

ALÉM DOS 16-BIT

Os *Power Rangers* não abandonaram o mundo dos games ao fim da geração 16-bit. Principalmente porque a franquia existe até hoje e uma série nova é lançada praticamente todo o ano.

Assim, existem títulos para PlayStation, PlayStation 2 e até mesmo para o Xbox 360, como *Power Rangers Zeo: Full Tilt Battle Pinball*, *Power Rangers Time Force* e *Power Rangers Dino Thunder*. A maioria desses jogos é criminalmente ruim, mas, mesmo em meio a um mar de lama, é possível encontrar pérolas de vez em quando.

Em 2007, foi lançado *Power Rangers: Super Legends - 15th Anniversary* para PlayStation 2, GameCube, PC e Nintendo DS. Um game de ação que reúne diversos personagens da franquia e que consegue ser surpreendentemente divertido. Para aqueles que não abandonaram o herói de colante colorido em seu coração e não se contentam apenas com as oferendas dos 16-bit, é uma ótima opção. Ou você pode brincar com seus bonecos dos Power Rangers. Não deixa de ser uma excelente alternativa.

POWER RANGERS ZEO: BATTLE RACERS

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Bandai
- **Desenvolvimento:** Natsume
- **Plataforma:** Super Nintendo

Power Rangers Zeo: Battle Racers foi o último jogo dos guardiões abilolados de Zordon para um console de 16-bit. Em 1996, muitas pessoas já tinham comprado uma plataforma de nova geração e o interesse em qualquer lançamento do Super NES havia diminuído consideravelmente.

Dessa forma, era apenas lógico que diversas empresas lançariam jogos de segunda categoria para os aparelhos já ultrapassados a fim de coletar uma graninha fácil. Eis um desses títulos.

Talvez fosse melhor se apenas uma parte do jogo fosse a bordo de uma moto, não tudo...

Honestamente? Não há muito o que comemorar

Ao menos, há alguma diferença de pilotagem entre os Rangers

Power Rangers Zeo: Battle Racers é um dos piores clones de *Super Mario Kart* de que se tem notícia. Em primeiro lugar, por que os Rangers estão disputando corrida contra seus inimigos? Já seria idiota se eles competissem uns com os outros, mas o fato de terem convidado seus odiados adversários para o evento só aumenta o fator de imbecilidade do cartucho.

Os gráficos são horrendos e não passam a menor sensação de velocidade. Além de que tornam as pistas desnecessariamente difíceis de navegar, já que é bastante complicado distinguir o que é um obstáculo real do que é um mero detalhe visual do terreno a ser trafegado.

O som é, para dizer no mínimo, ofensivo. Vamos dizer que se você atear fogo à própria cabeça, seus gritos de dor serão menos desagradáveis do que o horror que se passa por trilha sonora nesse jogo. Sério, é um lixo.

Finalmente, temos um dos gameplays mais quebrados a dar as caras em um título do gênero. É bastante fácil perder o controle dos carros e, com isso, ser ultrapassado por todos os outros pilotos. Mas basta atirar com seu laser teleguiado nos inimigos que terá a chance de recuperar a posição inicial. E, se usar todos os turbos espalhados pela pista, ninguém conseguirá alcançá-lo. Juntando tudo isso, *Power Rangers Zeo: Battle Racers* é um jogo em que vencer depende unicamente de quais recursos estão à disposição e não de sua habilidade de direção. Enfim, uma triste despedida da franquia dos *Power Rangers* da geração 16-bit.

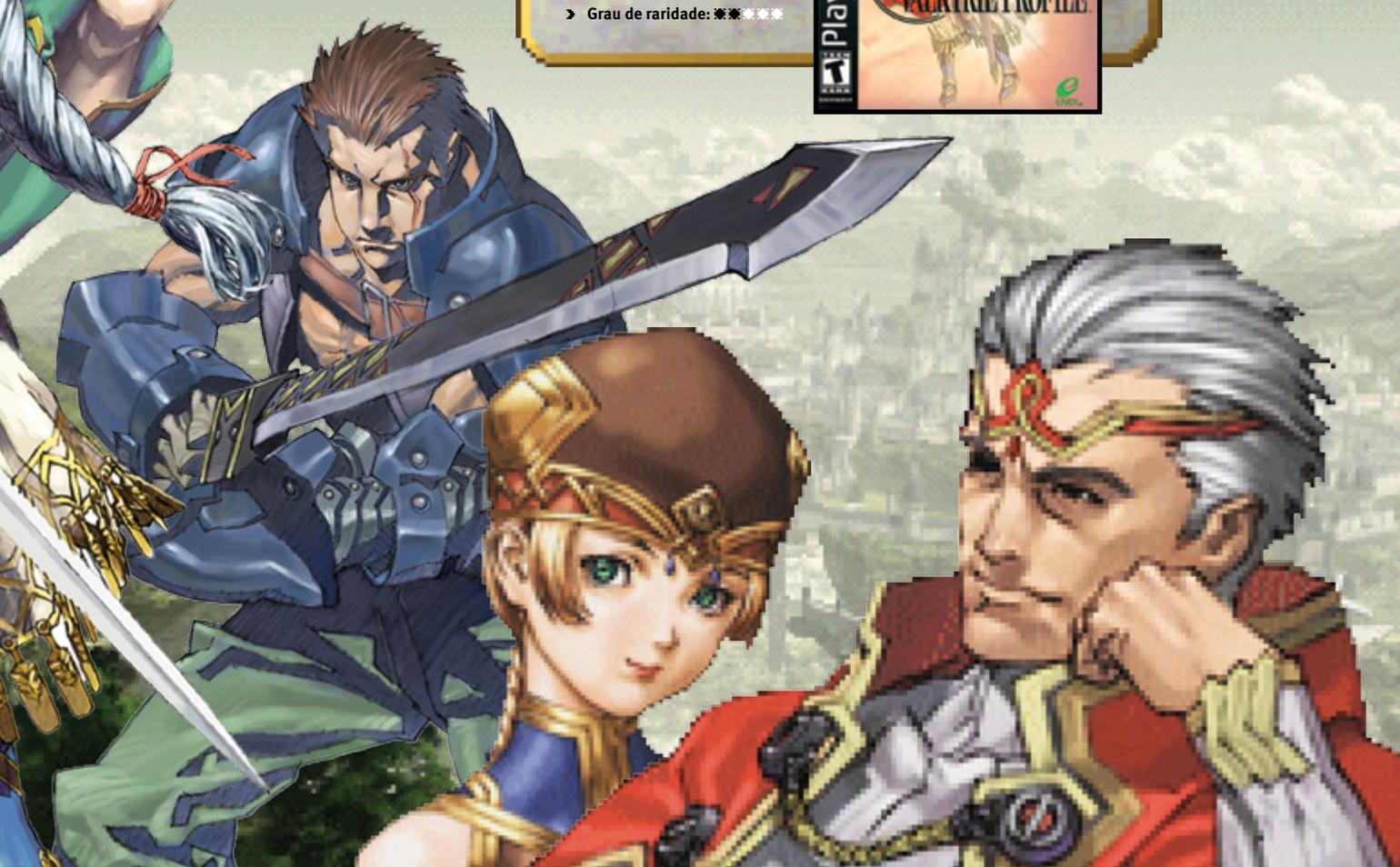
RARIDADES

Na era dos polígonos, Valkyrie Profile chamou a atenção pela lindíssima arte nos sprites. Pura arte

VALKYRIE PROFILE

A melancólica e pouco explorada saga de uma valquíria

A era PlayStation foi uma das mais privilegiadas em termos de RPGs: a Squaresoft vivia seu período de glórias, abastecendo o console com clássicos depois de clássicos. Mas, para sorte dos milhares de donos do aparelho da Sony, ela não dominava todo o gênero. Também havia a publisher Enix (antes de se juntar à Square, para dar origem à Square Enix), que publicava os jogos da tri-Ace. No PlayStation, esse estúdio deu continuidade à série *Star Ocean* (já iniciada no Super Famicom) e criou o deslumbrante e audacioso *Valkyrie Profile*. A trama é inspirada na mitologia nórdica, e o jogador controla a Lenneth Valkyrie para acompanhar os momentos finais da vida de guerreiros e selecionar os melhores para enviá-los à batalha final do Ragnarok. Enquanto as viagens áreas no mapa-múndi são feitas em um ambiente tridimensional, a exploração nas cidades e nas dungeons acontece em progressão lateral, com belíssima arte nos cenários e retratos dos personagens. Uma pintura, enfim, ilustrada pelas músicas celestiais e pomposas de Motoi Sakuraba. As vendas de *Valkyrie Profile* não foram lá muito bombásticas, apesar dos elogios da crítica especializada da época: somente 709 mil cópias no mundo, com um detalhe: desse total, 636 mil foi apenas no Japão. Isso fez com que o jogo virasse uma obra cult e seu valor de revenda da versão ocidental aumentasse, podendo passar fácil dos US$ 100 em sites de leilão virtual como o eBay. Pelo menos há outra opção para aproveitar essa obra-prima: em 2006, a Square Enix lançou um port para o portátil PSP intitulado *Valkyrie Profile: Lenneth*, que é tecnicamente idêntico, mas com a adição de cenas em CG no lugar das sequências de anime.

- **Plataforma:** PlayStation
- **Publicação:** Enix
- **Desenvolvimento:** tri-Ace
- **Mídia:** CD
- **Grau de raridade:** ●●○○○

HELLRAISER

Com um supercartucho criado por um estudante de medicina, a adaptação do filme aterrorizador prometia extrapolar o poder do NES com performance 16-bit

Por Alexei Barros

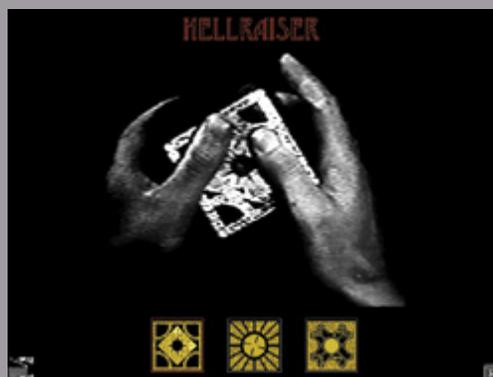
Concebida pelo escritor inglês Clive Barker, a franquia *Hellraiser* jamais foi adaptada para videogames. A tensão, o medo, a dor e toda a atmosfera de horror imortalizada nos filmes combinariam muito bem com jogos eletrônicos. Não que ninguém tivesse pensado nisso... Nessa primeira tentativa, vamos ver a trajetória da Color Dreams, uma softhouse que queria produzir um FPS para NES no que ela chamava de supercartucho com performance 16-bit.

Começo brilhante... Desfecho aterrador

Hellraiser, o clássico filme de 1987, narra a história do casal Larry e Julia, quando eles se mudam para um velho casarão da família. O antigo morador do local, Frank, irmão de Larry, encontrava-se desaparecido e dele sobravam apenas vestígios de sua estadia como fotos e pertences pessoais. Contrariando a vontade do pai, Kirsty, filha de Larry com uma mulher que falecera, preferiu morar em um apartamento e eventualmente os visitava, querendo superar a falta de intimidade com a madrasta Julia. Durante a mudança, Larry corta a mão em um prego na parede e derrama sangue no sótão. Mal eles sabiam das terríveis consequências que isso iria causar... Sem estragar surpresas da história, as desgraças do filme são provocadas pelo Lament Configuration (Configuração do Lamento), uma espécie de cubo de brinquedo. No momento em que alguém manuseia o artefato e resolve seu quebra-cabeça, ouve-se a melodia de uma caixinha de música, seguida pela aparição dos Cenobites, criaturas nefastas que sentem prazer na dor do indivíduo que os conjurou. A partir daí, a pessoa tem a pele rasgada e puxada por ganchos presos em correntes que surgem de todos os cantos. Muito do êxito do filme se explica pela direção ser do próprio Clive Barker, afinal ele é o autor do conto *The Hellbound Heart* que originou o *Hellraiser*. Com boa parte dos personagens do elenco original, a obra ganhou a sequência *Hellbound: Hellraiser II* (1988),

Essa imagem seria a tela-título da versão para PC, com as reproduções fiéis dos quatro Cenobites em pixels

Nos sprites da versão de PC compartilhados por Roger Deforest para o site NES Warp Zone, é possível ver que o monstro do final do filme estaria no jogo

O cubo é a raiz de todos os problemas, mas pode ser usado para combater o mal

Hellraiser: Virtual Hell, outro jogo cancelado da franquia, teria cenas em FMV. Essa parte mostra a Configuração do Lamento sendo manipulada

- **Ano em que seria lançado:** 1991
- **Publicação:** Color Dreams
- **Desenvolvimento:** Color Dreams
- **Plataformas planejadas:** NES, Mega Drive, Lynx, PC e Amiga
- **Por que não foi lançado?** O SuperCartridge para NES custaria em torno de US$ 60 a US$ 75 nas lojas e seria comercialmente inviável. A versão para PC, por sua vez, parecia ultrapassada e, para completar, a licença do filme havia expirado.
- **O que aconteceu depois?** A Color Dreams chegou a lançar outros jogos não licenciados para NES, mas nenhum deles com o SuperCartridge.

A tela-título é a única imagem mostrada publicamente da versão de NES. Triste é saber que nunca poderemos ver como era o SuperCartridge em funcionamento...

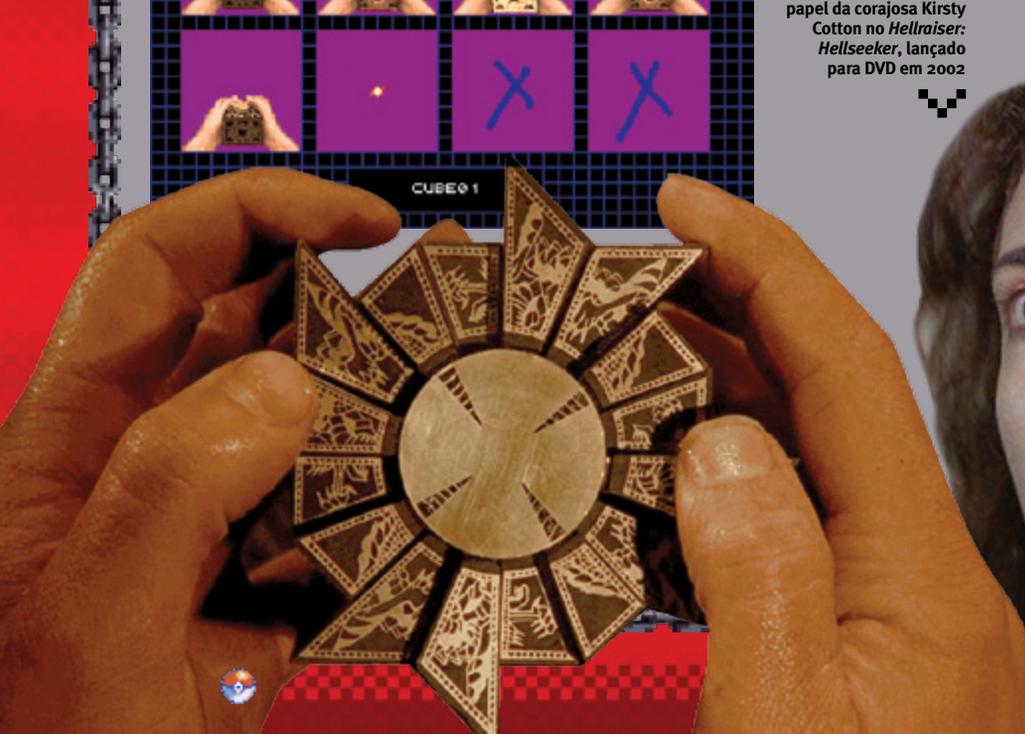
A imagem da tela-título do NES foi baseada no cartaz do filme, com o Pinhead em destaque

já sem o envolvimento direto de Barker, que cuidou dessa vez da história e da produção executiva. O criador se manteve como produtor executivo nas continuações *Hellraiser III: Hell on Earth* (1992) e *Hellraiser: Bloodline* (1996), que deram os primeiros sinais de perda de rumo da franquia, com o horror dando lugar para o pastiche (aquele Cenobite que dispara CDs no terceiro filme... Sem comentários). Depois a coisa degringolou com diversos filmes sem a participação de Barker lançados diretamente em DVD.

O início do pesadelo

Em 1990, quando ainda dava para levar *Hellraiser* a sério, surgiu um interessado em adaptar a franquia para videogames. "Eu gostei do filme e convenci meus parceiros que seria ótimo para um jogo", relembra Dan Lawton, um dos fundadores da Color Dreams, ao site NES World. O artigo da página estima um valor de US$ 35 mil a US$ 50 mil desembolsados pelo estúdio para bancar a licença. A Color Dreams não era qualquer softhouse. Ela não levava o famigerado selo de qualidade da Nintendo em seus cartuchos. Com engenharia reversa, a desenvolvedora aproveitava o sucesso explosivo do NES nos Estados Unidos, sem passar por toda a burocracia nintendista da aprovação dos lançamentos. Dan Lawton não queria fazer qualquer porcaria. "O NES não tinha capacidade suficiente para fazer justiça ao filme, então tivemos a ideia de dobrar o poder do processador do NES adicionando outro processador para a parte de vídeo", diz. Isso seria possível com o SuperCartridge, que teve seu funcionamento aprofundado na revista GamePro #12. "O SuperCartridge contém um microprocessador independente 8-bit Z-80 que aperta as mãos do próprio processador 8-bit do NES para duplicar o poder de processamento. Hmmmm, 8 mais 8 dá 16, mas não se empolgue muito. O SC não significa qualidade 16-bit (leia-se Genesis e TurboGrafx) para os jogos de NES. No entanto, isso se traduz em jogos de NES potencialmente escandalosos!", detalha a revista. "O SuperCartridge suporta 256 kilobytes de ROM para permitir aos programadores desenhar gráficos extremos e compor sons digitalizados monstruosos. Isso é aproximadamente de 10 a 12 vezes mais que o *Super Mario Bros. 2*. A ROM trabalha junto com 64K de RAM compartilhada entre o Z-80 e os sinais

O cubo foi recriado com perfeição na versão de PC, mesmo que os gráficos não fossem avançados como os de *Doom*

Depois dos primeiros filmes, a atriz Ashley Laurence voltaria no papel da corajosa Kirsty Cotton no *Hellraiser: Hellseeker*, lançado para DVD em 2002

SEPULTADOS PARA A ETERNIDADE

Parece até maldição: depois que a Color Dreams tentou fazer a adaptação do *Hellraiser*, houve mais três tentativas frustradas. Três! Portanto, fica a dica para os produtores: pense duas vezes antes de tentar fazer um jogo do *Hellraiser*. É muito provável que você trabalhe em um projeto sem futuro e o jogo nunca seja lançado...

Hellraiser: Virtual Hell (PC): o jogo em CD-ROM, que foi feito pelo Magnet Interactive Studios e seria publicado pela Fox Interactive, sucedeu o projeto da Color Dreams e estava previsto para o início de 1996. Não era inspirado em nenhum filme especificamente, mas no universo de *Hellraiser*. Com uma perspectiva em primeira pessoa, a premissa do adventure se baseava na ideia de que o protagonista precisaria libertar o seu parceiro e fugir da maldição eterna. O maior atrativo seria a participação de Doug Bradley, ator original do Pinhead, que gravou cenas especialmente para o jogo em um dia de folga das filmagens do *Hellraiser: Bloodline*, quarto filme da série. De acordo com uma declaração reproduzida no site The Hellbound Web de um desenvolvedor anônimo que trabalhou no *Virtual Hell*, o que matou o título foram as cenas em FMV de péssima qualidade e a engine Build do *Duke Nukem 3D*, que ele considerou extremamente lenta para a proposta do jogo.

(Continua na próxima página)

Vamos fingir que não estranhamos o fato de a pele do rosto ser arrancada e junto saírem os dois olhos do pobre condenado

de processamento de vídeo do NES. A RAM é o elemento-chave que permite aos jogos se mover e sincronizar uma coreografia de animações, cores de pintura e sons orquestrais." Esse hardware permitiria conseguir avanços incríveis. "O SuperCart pode manipular duas páginas de gráficos na tela para produzir animação em tempo real. Isso quer dizer que os jogos de NES podem projetar diferentes planos, essas faixas de gráficos que você vê percorrer o cenário em jogos 16-bit

O grotesco monstro The Engineer estaria presente na versão para PC do jogo

e arcades. Prepare-se para jogos com efeitos pseudo-3D para profundos cenários detalhados e monstros e chefes enormes, como os sprites vão poder se estender por diversos planos. Possivelmente o melhor truque do SuperCartridge é substituir os gráficos baseados em caracteres do Nintendo com gráficos pixel-mapped. O SuperCartridge pode controlar as cores em cada pixel, o que se traduz em cores afinadas no NES e mais detalhes gráficos", diz a GamePro. Ainda de acordo com a revista, o SuperCartridge também melhoraria o áudio. "O SuperCartridge deve clarear as limitações de vozes comprimindo mais informações em qualidade de áudio 32 kilohertz (KHz). Trinta e dois kilohertz é praticamente qualidade de som de CD! Sons de laser, uivos e vozes devem finalmente ser assustadoramente claros e nítidos." E sobre o jogo, enfim, pouco se falou a respeito. "O primeiro título que vai aterrissar provavelmente será *Hellraiser*. A Color Dreams fará a programação para o cartucho como uma amostra para o novo formato do SuperCartridge." O pai do SuperCartridge é Ron Risley, que na época era um estudante de medicina – depois, ele seguiu carreira na área médica.

De acordo com uma mensagem deixada no fórum do site Nintendo Age por John Doe, do site NES World, as fotos do SuperCartridge mostradas na GamePro #12 e no catálogo não passavam de uma placa de circuito cenográfica

O mendigo comedor de insetos é outro que daria as caras no *Hellraiser* de PC

Sem chance de renascer

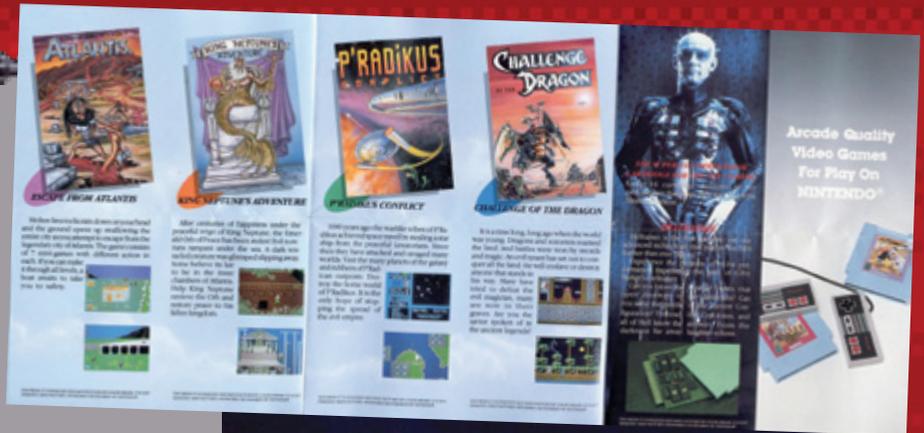
O que pôde então dar errado? Diversos donos de lojas tinham o receio de que, se a Nintendo visse os jogos oficiais junto com produtos não licenciados, ela passaria a boicotar esses estabelecimentos. Investir em um projeto caro como o *Hellraiser* seria um risco muito grande, mostrando que a ideia da adaptação não era tão boa como parecia. "Não podíamos gastar US$ 2 milhões para fazer um jogo muito bom. Até mesmo um jogo muito ruim custa em torno de US$ 200 mil para produzir", afirma Dan Lawton. Sendo assim, não valia mais a pena aceitar logo as normas da Nintendo para obter o selo oficial? "Não. Eles nos cobravam US$ 11 por cada cartucho, com a quantidade mínima de compra e seis meses de entrega. Podíamos produzi-los por US$ 3, fabricar apenas 100 se quiséssemos em dois dias", relembra Lawton. Outro problema foi o preço.

"Quanto vai custar um jogo do SuperCartridge? Provavelmente cerca de US$ 60 a US$ 75 a primeira safra, de acordo com a Color Dreams. Depois disso, nós acreditamos que vai ser relativamente menos caro", informou a GamePro #12. Com isso, a adaptação nem foi concluída. "O cartucho estava pronto, a arte conceitual ficou 20% finalizada e não havia programação. Era um ângulo de visão de 45°, com um labirinto de pedras, paredes e abismos", comenta Lawton. A única imagem conhecida é a da tela-título, que aparece em maior tamanho na mesma GamePro #12. Em funcionamento, o *Hellraiser* se restringiu às memórias dos participantes do projeto. "Os gráficos começaram sanguinários... E então nós trocamos para um estilo história em quadrinhos, como a sanguinolência não fica boa com gráficos 8-bit", opina Vance Kozik, ex-funcionário da

SEPULTADOS PARA A ETERNIDADE (CONT.)

Hellraiser (PC-9801 e Super Famicom e PlayStation): a ideia central do jogo da Konami seria a coleta de amuletos. Do filme, o título manteria apenas o Pinhead; os demais Cenobites seriam criados pelo próprio time de desenvolvimento. Em declaração para o Gamespot no artigo Videogame Graveyard, Wataru Maruyama, que atuou no jogo como artista, disse que o trabalho da Konami não agradou os responsáveis pela licença do *Hellraiser*. A equipe chegou a tentar fazer as modificações necessárias para transformá-lo em um jogo original, mas o projeto sucumbiu. Curioso mesmo foram as plataformas do jogo citadas por Maruyama: a série de computadores PC-9801 da NEC, o Super Famicom e o PlayStation, sistemas de épocas distintas. Até hoje, nenhuma imagem desse jogo foi mostrada.

Hellraiser: Hell On-line (PC): a Threshold Entertainment adquiriu a licença da franquia em 2000 e pretendia fazer um webgame; a cada visita ao endereço hellraiseronline.com o jogador teria de resolver um puzzle diferente, que, quando solucionado, revelaria um elemento da história. No fim das contas, o site só armazenou informações gerais da franquia e os minigames *Morbid Match* e *Torment Trivia*, nada do que fora prometido inicialmente.

Color Dreams ao NES World. “O cartucho funcionava bem, embora tenha ficado um pouco decepcionado com o efeito de troca de cores na tela. Você não podia alternar as cores rápido o suficiente, o olho humano percebe”, relembra Lawton. “Mas a capacidade do processador extra era incrível. O fundo inteiro podia ser movido no pequeno microprocessador do NES. Seria perfeito para um jogo de labirinto como o *Hellraiser* como planejado.” Em entrevista para o NES Warp Zone, Lawton deu mais detalhes do conceito geral do título: “O jogo deveria ter você dentro de um cubo, tentando imaginar como sair, com toda a sorte de personagens de *Hellraiser* e inimigos do jogo. A cada nível, o cubo

No catálogo da Color Dreams, *Hellraiser* ganhou um destaque especial em meio aos outros jogos (todos não licenciados), prometendo performance 16-bit no NES

Por cenas sem qualquer coerência com os acontecimentos dos filmes, *Hellraiser: Virtual Hell* mostra que nem sempre é bom dar total liberdade para o time de produção

Prometendo muito, mas mostrando pouco do jogo, a propaganda do *Hellraiser* também anunciava versões para Mega Drive e o portátil Lynx da Atari

iria virar e o quebra-cabeça ser um pouco mais solucionado”.

Hellraiser apareceu em um catálogo de lançamentos da Color Dreams incluso em alguns jogos do estúdio com a descrição: “*Hellraiser* é o primeiro jogo a usar nossa tecnologia avançada que leva o NES mais longe do que nunca. Experimente o prazer da performance 16-bit. Experimente a dor do *Hellraiser* de Clive Barker. Você pode encontrar os cubos estranhos que abrem portas para o reino da escuridão? Você pode resolver o quebra-cabeça da Configuração do Lamento? Pinhead, os Cenobites e todo o inferno sabem a resposta. De uma escuridão muito distante ecoa uma risada.” Já em uma propaganda, *Hellraiser* é citado como o maior título de NES e promete “mais de um milhão de mundos” e “mais de centenas de demônios para escapar”. A publicidade revela ainda que o *Hellraiser* também teria versões para Mega Drive e o portátil Lynx (do console de bolso há uma breve citação na revista Atari User #2).

Quando os Cenobites aparecem, é sinal de que algo escabroso e terrível se aproxima

Não seria a morte definitiva da adaptação de *Hellraiser*. “Mais tarde, a Color Dreams comprou os direitos da engine de *Wolfenstein 3D* da iD Software e mudou o código, fez novas fases e gráficos realmente muito bacanas para um jogo de PC. O jogo estava muito atrasado para ser finalizado, no entanto. Quando a primeira versão de teste ficou pronta, o *Doom* tinha saído e fez o *Hellraiser* parecer antiquado muito precocemente”, conta Kozik. “Os gráficos estavam realmente assustadores... Todos os personagens de *Hellraiser* estavam nele... E você podia andar com o cubo do *Hellraiser* na sua mão.” Mas não foi só a defasagem no visual que complicou no projeto para PC (havia planos para os computadores Amiga). “Outra razão que o jogo foi abandonado é que a licença do *Hellraiser* expirou em dezembro de 1995 e já havia outra empresa que anunciou um jogo em CD-ROM para fevereiro”, explica Kozik. Esse jogo seria o *Hellraiser: Virtual Hell*, que também não foi lançado (veja quadro “Sepultados para a eternidade”). Diante desse contexto, o nome da Color Dreams pareceu apropriado, e *Hellraiser* não passou de um sonho distante da realização.

THE GLOVE

A Power Glove que deu certo. Utilizando os movimentos do pulso, a obscura luva para PlayStation e Nintendo 64 realmente funcionava

Por Alexei Barros

A luva Power Glove parecia ser uma péssima ideia quando foi lançada para o NES. Agora, você consegue pular duas gerações e imaginar esse conceito na era dos polígonos do PlayStation e Nintendo 64? Foi o que a Reality Quest fez com a The Glove.

A jornada até a realização

A ideia do controle-luva surgiu quando os irmãos Noah e Adam Ullman jogavam um jogo de futebol americano em seu Mega Drive. Para levar o projeto adiante, em 1994 a dupla fundou a Anaphase Unlimited, Inc. em Nova Iorque e, no ano seguinte, se mudou para o Colorado. Lá, os dois se uniram à Boulder Technology Incubator, companhia que fornece assistência de gerenciamento para empresários com tecnologias promissoras. A empresa foi reorganizada, dando origem à Reality Quest com injeção de capital e formação da equipe de desenvolvimento para criação da The Glove. Já em 1996, o site oficial do acessório prometia muito. “Diferente dos controles tradicionais, a The Glove permite que o jogador controle o jogo com apenas uma mão, usando movimentos do pulso e dos dedos. O movimento é instintivo e instantâneo”, dizia a página. “Movimentos especiais podem agora ser feitos usando os movimentos naturais de uma só mão, em vez de uma sequência complicada para coordenar a direção e as ações do botão utilizando ambas as mãos. ”

A The Glove permite que os movimentos de ação do jogador sejam realizados com o pulso, com todos os dedos de uma mão sendo aproveitados para apertar os botões

A The Glove foi então apresentada na E3 1997, e o release de imprensa destacava outras virtudes do acessório, que adotava uma tecnologia proprietária sensível aos movimentos do pulso para controlar as direções. Todos os dedos de uma mão estariam no comando (e não só os polegares, indicadores e dedos médios como de costume), prendendo o braço com velcro no acessório feito de plástico ABS. “Como os direcionais são feitos com movimentos naturais das mãos, todos os dedos do jogador estão livres para apertar os botões posicionados diretamente abaixo dos dedos. O resultado é uma interface dramaticamente nova que dá ao jogador mais conforto que os controles tradicionais. Os movimentos da mão e dos dedos são tão naturais que jogadores canhotos podem usar a

THE GLOVE

- **Fabricante:** Reality Quest
- **Preço:** US$ 89,95
- **Sistemas compatíveis:** PlayStation e Nintendo 64
- **Lançamento:** 1997 (PlayStation) e 1998 (Nintendo 64)
- **Slogan:** “Get in the game” (“Entre no jogo”)
- **Jogos compatíveis:** em tese, todos os jogos do PlayStation e Nintendo 64
- **Prometia:** transformar a mão do jogador em um controle
- **Trouxe:** frustração em jogos de luta, mas satisfação em FPSs

PERTO DA NINTENDO, LONGE DO SATURN E PC

Quando surgiu, a The Glove teve o marketing todo voltado para o PlayStation, já que a versão na cor preta para o console de 32-bit da Sony surgiu primeiro e ainda por cima tratava-se de um acessório licenciado. Mas o periférico também saiu para Nintendo 64, cujo funcionamento é similar, adaptado de acordo com os botões do controle-tridente. E não pense que, ao vestir essa luva de plástico cinza e velcro azul, você abrirá mão de sentir as vibrações do controle: a The Glove do N64 tinha slot para encaixar o Rumble Pak. Curiosamente, as revistas GamePro #106 e Electronic Gaming Monthly #96 citaram o Saturn entre os consoles que teriam a The Glove, e a revista Business Week falou que a Reality Quest pensava em lançar uma versão para PC. Porém, nada de concreto aconteceu em ambos os casos.

The Glove, assim como destros”, relata o informe, mostrando uma grande vantagem em relação à Power Glove, que foi planejada apenas para destros. “Com a The Glove, os usuários podem escolher entre o modo digital, que opera como um controle; analógico, que funciona como um joystick de PC; ou o novo modo analógico simulado revolucionário da Reality Quest, que permite as pessoas jogarem títulos digitais de maneira analógica.” Como isso é possível? “Movimentos leves do pulso mexem o personagem lentamente. Uma virada mais acentuada no pulso faz com que o personagem se mova mais rapidamente.” Segundo o mesmo release, o leiaute dos botões facilita combinações diferentes e o eixo Y pode ser invertido de acordo com a preferência do jogador. Para evitar ações involuntárias, a The Glove também conta com um mecanismo autocentralizador, retornando o controle para uma posição neutra, o que tira a necessidade de recalibrá-la depois de a posição da mão alterar.

READY TO WEAR

the VIDEO GAME CONTROL GLOVE

Publicidade e altos elogios da imprensa especializada não faltaram para a The Glove

A aclamação da luva

Ainda testando o protótipo, a análise na revista Diehard Gamefan Volume 5 Edição #7 achou a sensação de realizar as ações com o pulso “bastante bacana”, apesar dos bugs. A PSM #2 foi além e classificou a The Glove como um “controle revolucionário”. A Electronic Gaming Monthly #96, por sua vez, analisou a versão final da The Glove. “Como esperado, a The Glove se dá melhor com alguns jogos do que outros, sendo que os jogos estilo *Doom* obtiveram o melhor salto de qualidade. Falando no *Doom*, o acessório funciona muito bem com a The Glove em termos de movimentos e sensação”, analisa a revista. “Quando usado em jogos de movimentos rápidos como *Tekken 2* e *Street Fighter Alpha 2*, a The Glove é um pouco mais desajeitada para usar, mas pode ser ajustada com prática suficiente. A coisa mais legal de utilizar a luva é que ao jogar o *SF Alpha 2* a sua mão emula o movimento da bola de fogo, o que dá a você a ilusão de grande interatividade”, comenta o texto. “Alguém se lembra da Power Glove ou do U-Force? Você pode ter a certeza que a The Glove foi muito mais bem planejada e é pensada sob a perspectiva do jogador. Melhor de tudo, realmente funciona, o que é muito mais que pode ser dito em relação a esses outros produtos. A The Glove foi criada para ser um controle que se torna algo natural e, apesar de não ser ideal para todos os jogos, está longe de ser o pior. De modo geral, a EGM ficou bastante impressionada com a The Glove.” Surpreendente que, mesmo assim, a The Glove caiu na obscuridade e não conta nem com a metade da fama da Power Glove.

NINJA GOLF
(ATARI 7800)

Sem conseguir se recuperar do fracasso causado pelo modelo 5200, a Atari ainda tentava provar que merecia receber um pouco de atenção no mercado doméstico de consoles dominado pela Nintendo com o sucessor 7800. E com que jogos ela quis mostrar isso? Com... *Ninja Golf*. Não é para levar a sério, né? *Ninja Golf* alterna entre a pancadaria e as tacadas de golfe, como se houvesse alguma relação dos dois. A capa entra nesse clima de tosquice não intencional, colocando um campo de golfe desenhado e um ator vestido de ninja com uma espada nas mãos e uma bolsa de golfe nas costas. Sorte dele não aparecer o rosto. Seria um motivo de vergonha para o resto dos dias...

PANCADARIA SOB TRÊS PONTOS DE VISTA

Um jogo, três nomes, três capas. O famoso beat 'em up com elementos de RPG mais conhecido por aqui como *River City Ransom* é chamado no Japão de *Downtown Nekketsu Story*, terceiro jogo de uma franquia dos quais também fazem parte *Renegade* e *Super Dodge Ball*. Quando lançado na Europa, o jogo saiu como *Street Gangs* para completar a confusão. A capa japonesa segue o estilo simpático do traço dos personagens, enquanto a americana busca um realismo dispensável, que não combina com o clima leve de *River City Ransom*. Já a europeia tenta se inspirar no visual do jogo, mas não ficou exatamente parecida com os sprites. Nessa briga, a capa nipônica dá de dez a zero nas outras.

PIKACHU NINTENDO 64 SET

A trajetória de *Pokémon*, a segunda série mais rentável da história da Nintendo (fica somente atrás do *Mario*), começou no Game Boy e, desde então, seus principais títulos são para portáteis. O Nintendo 64 foi o primeiro console de mesa a receber jogos da franquia, portanto natural que o aparelho fosse lançado em uma versão temática do Pokémon capaz de deixar maluco qualquer colecionador de Pikachu e cia.

Bundle exclusivo

Esse modelo estilizado do Pikachu chegou a ser vendido em outros varejistas, mas a exclusividade da loja Toys "R" Us era do bundle com o *Hey You, Pikachu!* e o Pokémon Watch. As unidades que continham o controle com microfone e o Voice Recognition Unit, também inclusos nesse pacote, foram vendidas normalmente nas demais lojas americanas.

A perfeita fusão do Pikachu com o Nintendo 64

O design do console incorporou bem a temática do Pokémon, colocando a Pokébola como o botão de Power e o pé do Pikachu como Reset (ficou tão camuflado que há um aviso da localização do botão). Quando o aparelho fica ligado, as bochechas vermelhas do Pikachu se acendem.

A melhor combinação de cores

Embora o azul e o amarelo parecessem combinar perfeitamente com o logo do Pokémon, também existe uma versão desse modelo do Nintendo 64 e do controle com a cor laranja no lugar da azul.

Som, teste, Pikachu

Hey You, Pikachu! traz como grande atrativo o sistema de reconhecimento de voz. O jogo compreende cerca de 200 palavras, todas evidentemente em inglês, como "Thunder" e "Thunderbolt". O simulador de trem *Densha de Go! 64* exclusivo do Japão é outro jogo do Nintendo 64 que utiliza o microfone.

Pokémon para todos os lados

Como mostra a caixa, ainda houve para N64: *Pokémon Puzzle League*, puzzle inspirado no *Tetris Attack*; *Pokémon Snap*, jogo de tirar fotos dos Pokémon; e *Pokémon Stadium*, de estratégia. Também foi lançado para o console: o *Pokémon Stadium* original (o que saiu no Ocidente é sequência) e o *Pokémon Stadium 2* (que seria o terceiro jogo da série).

Fotos: acervo pessoal de Alex Mamed Jordão (visite http://lecomania.com.br)

Pensar em Master System é pensar na Tectoy. Não só no Brasil. No exterior também. Sendo assim, é quase um mistério saber como foi feita a divulgação do console de 8-bit da Sega lá fora. Para tentar saciar essa curiosidade, vamos analisar de que maneira o sistema foi propagandeado na Grã-Bretanha neste curioso anúncio familiar.

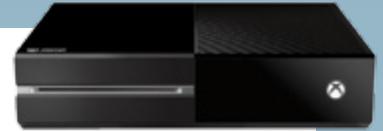
Xbox One?

É fácil deduzir que o eletrodoméstico em cima da televisão é um videocassete. Para os desavisados, hoje o aparelho poderia se passar por um Xbox One. Só não daria para ligá-lo em um televisor de tubo – o console da Microsoft possui apenas saídas HDMI.

Mesa improvisada

A mesa tem mais cara de combinar com uma casa de praia do que a sala de estar. E não parece muito segura...

Caixa largada

Tudo leva a crer que a família acabou de comprar o Master e a embalagem foi aberta impetuosamente pelo garoto e abandonada no canto da sala.

SEGA

THE ULTIMATE HOME VIDEO ARCADE MACHINE

This is SEGA – the powerful new video games system designed specially for the home and the whole family. It's compact and easy to assemble, and the high technology gives you sharp video images, vibrant colour and realistic sound!

LOOK HOW MUCH SEGA GIVES YOU

With Sega, you get a complete, ready-to-use system. All you need is a TV! The package includes games console (to run a card or cartridge), a FREE copy of the hit arcade game "Hang On", 2 control pads, a TV aerial fixture to let you watch TV even when the console's still connected as well as a fitted 3-pin plug and a special mystery game built-in and ready for you to find!

GAMES! GAMES! GAMES!

Sports action, exciting thrillers and great arcade hits - there's a feast of fun covering 256k cards! And Sega has 1 megabyte and huge 2 megabyte cartridges to take the 40 new titles coming your way later this year including smash hits Out Run, Space Harrier and many more.

SEGA GIVES YOU ALL THIS FOR JUST £99.95!

COMING SOON!

LIGHT PHASER

Take aim and fire at your targets with ease – and stunning realism!

3-D VISOR GLASSES

Get more out of your game – More force, more action and more amazing 3-D realism!

SEGA

The Ultimate Games Machine For Your Home

Choplifter™

World Grand Prix™

Super Tennis™

Space Harrier™

F16 Falcon™

Out Run™

Distributed in the UK by Mastertronic Ltd. 8-10 Paul Street, London EC2A 4JH. Tel: 01-377 6880

The Ultimate Home... o quê?

Apesar de o Master System ter feito sucesso na Europa, o marketing foi falho: o mesmo console aterrissou com vários nomes, confundindo a cabeça dos consumidores – essa bagunça foi levada ao nível da maluquice nos EUA, onde o videogame chegou a ser vendido como The Sega Base System. Na Europa não ficou muito longe. Em vez de reforçar a marca "Master System", a propaganda realça o fato de a máquina ser uma espécie de arcade doméstico, deixando o nome do produto escondido na caixa. Embora, justiça seja feita, foi justamente o "fliperama em casa" que levou o Master System à fama no Velho Continente a partir de 1987. Depois do Brasil, é o mercado em que o aparelho fez mais sucesso.

Filho versus... ninguém?

Hoje, certamente as jogadoras reclamariam da mãe e da menina terem ficado de fora da brincadeira, mas, na época, talvez a cena poderia ser tratada com naturalidade... Se *Hang-On* não fosse um jogo para apenas uma pessoa! Ou seja, o pai de família está só na figuração – e ainda corre o risco de derrubar tudo com o pé nessa pose despojada.

Diferenças em relação ao Brasil

Segundo o próprio texto da propaganda, o console no Reino Unido vinha com *Hang-On* e mais dois controles. Na primeira versão lançada no Brasil, além disso tudo os jogadores brasileiros podiam conferir o *Safari Hunt*. Em ambas as regiões, os acessórios Light Phaser e 3-D Visor Glasses não eram inclusos no pacote inicial, mas, na caixa da Tectoy, os periféricos aparecem na embalagem, ainda que não viessem com o aparelho.

Arcade em casa – e muito mais

Dos seis títulos escolhidos, apenas o *Choplifter* e o *Super Tennis* não são conversões de arcades, o que ajuda a mostrar que nem todo o catálogo do Master System era baseado no que acontecia nos fliperamas. Chama a atenção também não haver nenhuma referência ao *Alex Kidd in Miracle World*, um dos jogos mais icônicos do console.

SONIC
THE HEDGEHOG
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

O Sonic é um dos personagens mais notáveis dos videogames, criado pela Sega em oposição ao encanador Mario da Nintendo. Antes da estreia oficial, em 1991,o Sonic fez uma ponta como chaveiro no arcade de corrida Rad Mobile e, antes disso, os pássaros recorrentes ao universo Sonic estavam no fliperama Flicky, de 1984. Vamos relembrar os clássicos e as bombas do ouriço azul nesta linha do tempo (apenas ignoramos os jogos de celular do herói).

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

SONIC THE HEDGEHOG

A linha do tempo dos jogos do ouriço supersônico

START!

1984

Flicky (arcade)

1991

Rad Mobile (arcade)

Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Sonic the Hedgehog (Master System e Game Gear)

Waku Waku Sonic Patrol Car (arcade)

Sonic Eraser (Mega Drive)

1992

Sonic the Hedgehog 2 (Master System e Game Gear)

Sonic the Hedgehog 2 (Mega Drive)

1993

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Mega Drive)

Sonic CD (Sega CD)

Sonic the Hedgehog Spinball (Mega Drive)

Sonic Chaos (Master System e Game Gear)

SegaSonic the Hedgehog (arcade)

SegaSonic Cosmo Fighter Galaxy Patrol (arcade)

1994

Sonic the Hedgehog 3 (Mega Drive)

Sonic Drift (Master System)

Wacky Worlds Creativity Studio (Mega Drive)

Sonic the Hedgehog: Triple Trouble (Game Gear)

Sonic & Knuckles (Mega Drive)

Tails and the Music Maker (Sega Pico)

1995

Knuckles' Chaotix (32X)

Tails Adventure (Game Gear)

Sonic Labyrinth (Game Gear)

1996

Sonic 3D Blast (Mega Drive)

Sonic Blast (Game Gear e Master System)

Sonic the Hedgehog's Gameworld (Sega Pico)

Sonic's Schoolhouse (PC)

Tails' Skypatrol (Game Gear)

Sonic Drift 2 (Game Gear)

1997

Sonic the Fighters (arcade)

Sonic R (Saturn)

Sonic Adventure (Dreamcast)

2000

Sonic Shuffle (Dreamcast)

2001

Sonic Adventure 2 (Dreamcast)

Sonic Pinball Party (Game Boy Advance)

2004

Sonic Battle (Game Boy Advance)

Sonic Heroes (GC, PS2, Xbox e PC)

2003

Sonic Advance 2 (Game Boy Advance)

2002

Sonic Advance (Game Boy Advance)

1999

Sonic the Hedgehog Pocket Adventure (Neo Geo Pocket Color)

Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii e DS)

2008

Sonic Riders: Zero Gravity (Wii e PS2)

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (DS)

Sonic Rivals 2 (PSP)

Sonic Rush Adventure (DS)

2007

Sonic and the Secret Rings (Wii)

Sonic Rivals (PSP)

Sonic the Hedgehog (PS3 e X360)

2006

Sonic Riders (GC, PS2, Xbox e PC)

Sonic Advance 3 (Game Boy Advance)

2005

Shadow the Hedgehog (GC, PS2 e Xbox)

Sonic Rush (Nintendo DS)

Sonic Unleashed (PS2, Wii, X360 e PS3)

2009

Sonic and the Black Knight (Wii)

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii e DS)

2010

Sonic & Sega All-Stars Racing (PS3, X360, Wii, PC, DS e iOS)

Sonic the Hedgehog 4: Episode I (iOS, WiiWare, PSN, XBLA, Windows Phone, Steam, Android, Blackberry PlayBook e Ouya)

Sonic Free Riders (X360)

Sonic Colors (Wii e DS)

2011

Sonic Generations (PS3, X360, PC e 3DS)

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games (Wii e 3DS)

2012

Sonic the Hedgehog 4: Episode II (iOS, PSN, XBLA, Windows Phone, Steam, Android, Nvidia Shield e Ouya)

Sonic & All-Stars Racing Transformed (PS3, X360, Wii U, PS Vita, 3DS, PC, iOS e Android)

2013

Sonic Lost World (Wii U)

Sonic Athletics (arcade)

Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games (Wii U)

Gênero dos jogos:

Plataforma 2D · Plataforma isométrica · Plataforma 3D · Corrida · Puzzle · Pinball · Shmup · Educativo · Luta · Party · RPG · Coletânea de Esportes